NÃO ORGANIZE SEU TEMPO DO JEITO QUE VOCÊ ORGANIZA SEU QUARTO.

ANOTE TUDO NUMA AGENDA TILIBRA.

Snoopy — Garfield — D+ — Estudante

A COLEÇÃO DE AGENDAS TILIBRA 93 JÁ ESTÁ À VENDA NAS BOAS PAPELARIAS.

START

SNES
ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

O Coiote se estrepa em mil planos inúteis para agarrar o Papaléguas. Um pega-pega com gráficos chocantes para rolar de rir

MEGA
STREETS OF RAGE 2

Antecipamos os novos personagens e golpes do melhor game de pancadaria da Sega

MASTER
TOM & JERRY: THE MOVIE

O gato e o rato num jogo hard

SHOTS
Conheça a brasileira que fez a cabeça dos japoneses em desenho animado e agora em game

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

AFTER BURNER/SPACE HARRIER 3D (Master)

Há algum truque para Continues infinitos em After Burner e Space Harrier 3D?
GERALDO PEREIRA ALQUILANO, São Paulo, SP

Vamos lá, Geraldo. Para ter Continues infinitos no After Burner, aperte cem vezes (isso mesmo, 100 vezes) a tecla Pause na tela de apresentação. Depois, a cada Game Over aperte ↑, 1 e 2 ao mesmo tempo. No Space Harrier, sempre que levar um Game Over, aperte 2, 1, 2, 1, 1, no joystick 1. Você ganha mais 3 vidas. Divirta-se!

CONTRA (NES)

Vocês têm alguma dica para começar com mais vidas ou outra qualquer deste jogo?
LEONARDO ALVES GOUVEIA, Rio de Janeiro, RJ

Preciso de vidas infinitas e Continues para os jogos Contra, Castlevania e Jackal.
MÁRCIO TERNUS, Novo Hamburgo, RS

Caros Leonardo e Márcio, aqui vai uma dica animal: para começar Contra com 30 vidas em vez de 3, dispare este comando: ↑↑, ↓↓, ←, →, ←, →, e aperte B,A e Start. Para os outros dois jogos, infelizmente, não conhecemos nenhum truque.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2 (Mega)

Quantas vezes é preciso vencer este jogo? Já fui campeão 6 vezes com a equipe Madonna e o jogo sempre recomeça.
ALEXANDRE HENRIQUE FIALHO, Canoas, RS

Você desistiu cedo demais, Alexandre. É preciso vencer 8 temporadas para ver o final.

MEGA MAN 2 (NES)

Preciso de ajuda: qual o código que me leva direto ao próprio Dr. Willy?
RENATO BARRANULFO ANDRIAN, Franca, SP

A sua salvação existe, Renato. Anote aí essa seqüência esperta:
A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

THE SIMPSONS (NES)

Gostaria de saber se os jogos dos Simpsons 1 e 2 têm Continues?
CARLOS ALEXANDRE ANDREOTTI, Campinas, SP

Não têm não, Carlos. É só na raça mesmo. Mas se você quer debulhar todas, dá uma olhadinha nas edições nº 3 e 16, onde a gente deu os dois jogos até o fim. Falou?

BATTLETOADS (NES)

Ajudem-me a passar a fase The Gargantua. Não consigo passar da 3ª etapa. O ratão corre muito e é praticamente impossível passar. Vocês conhecem alguma manha?
GIBRAN O. SILVA, Rio Claro, RJ

Só tem um jeito, Gibran: prense o ratão num canto. Ele vai ficar pulando e você desce o pau enquanto ele estiver no ar. Não o deixe tocar o chão, senão bau bau!

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Preciso de socorro. Estava jogando com o Ken e consegui soltar a magia de fogo, mas agora não consigo mais. E como eu faço para paralisar o Guile no jogo?
LEANDRO DOS SANTOS DE MELO, São Paulo, SP

Leandro, às vezes a magia do Ryu e do Ken mudam da cor azul para vermelha. É aleatório e para nós isto tem mais cara de defeito do que um lance do game. Quanto ao Guile, vencer o cara não é fácil. Tente lutar com a Chun Li e, se não der pé, só lutando com ele mesmo (Guile vs. Guile).

PHELIOS (Mega)

Quero uma dica para destruir o último monstro, Tifon, pois já acertei 118 espadadas nele com a espada Phelios e nada!
ANTÔNIO SÍLVIO TEIXEIRA DOS SANTOS, Itapipoca, CE

Não adianta dar espadadas de montão, Antônio. Fique apertando o botão de tiro até carregar o poder da espada e só então ataque. Estes golpes é que valem.

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Há algum Switch Palace além do yellow, do green e do blue? Onde está? E como abrir caminho para a entrada da Star Road da ilha?
RAFAEL LIMA MOREIRA, Rio de Janeiro, RJ

Existe sim, Rafael. É o Red Switch Palace (palácio vermelho) e a entrada fica em Vanilla Dome 2. Para pegar a Star Road da ilha, faça o seguinte: primeiro vá até a Cheese Bridge Area e de lá para Soda Lake e daí para a ilha da estrela. OK?

Como faço para passar da Chocolate Island 3 para a próxima fase?
FÁBIO SASSAK TAKAYAMA, São Paulo, SP

Ao chegar ao final de Chocolate Island 3, não pule direto na barrinha do final de fase, como você está acostumado a fazer sempre: espere que o seu elevador giratório chegue ao alto e pule por cima do portão final. Depois, vá voando até o outro portão. De quebra, você ganha três vidinhas no caminho.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777, 3º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

DECEPÇÃO

Considero esta revista bastante imparcial na briga entre Sega e Nintendo. Por isso mesmo, sinto-me à vontade para confessar minha decepção com os jogos de Super NES que conheci: Super Mario World, F-Zero, Castlevania 4, Final Fantasy, Home Alone, Populous e outros. Achei os jogos de Super NES inferiores aos do Mega. Agora, uma dúvida: como a Sega pode faturar menos que a Nintendo se é a líder no mercado de 16 bits, e ainda por cima produz arcades?
EDUARDO L. RESENDE, Belo Horizonte, MG

Numa revista que fala de muitos sistemas, como a nossa, a imparcialidade é fundamental para o tratamento dos jogos. Nossos comentários são feitos com muita objetividade, sinceridade e conhecimento técnico, sem papo-furado nem "puxa-saquismo". É muito bom saber que nossos leitores aprovam esta postura. A Nintendo faturou mais do que a Sega, até agora, porque a quantidade de videogames de 8 bits (inclusive portáteis) que ela vendeu é pelo menos 10 vezes maior que a da concorrente. A liderança do mercado de 16 bits, até o final do ano passado, era da Sega. Mas com sinceridade, Eduardo, achamos que a Nintendo vai chegar junto este ano. Já a fabricação de arcades é muito importante e lucrativa para a Sega, mas nesse mercado é impossível vender milhões de máquinas – como acontece com os videogames. Assim, o faturamento acaba sendo menor, mesmo com o alto preço de cada máquina de arcade.

FINAL FIGHT

Adoro este jogo e gostaria de saber se ele será lançado para o Mega.
MICHEL C. DA SILVA, Sarandi, PR

Final Fight vai sair em breve para Mega Drive, só que em CD. Para jogá-lo, você vai precisar de um Mega CD.

TILT

Toda vez que jogo Golden Axe no meu Master, só consigo chegar até a primeira espadada. Aí o game volta para o começo e acontece tudo de novo. Será que é tilt?
EDUARDO VIEIRA, Pelotas, RS

Sem dúvid[illegible] duardo seu car-tucho está co[illegible] ...l onde vo[illegible] a troca por [illegible]

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

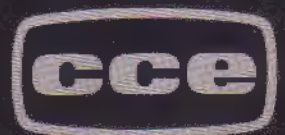
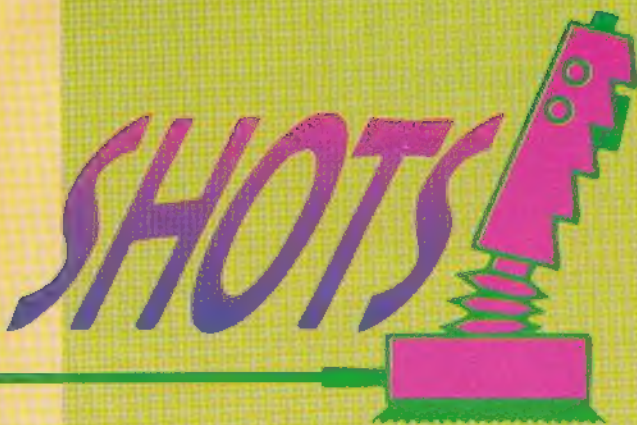
O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:

- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA

- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senna desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

TIRA TEIMA

C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um núme[illegible]e caixa pos[illegible] sua disposição,
para o esclarecimento d[illegible] quaisquer [illegible]as. Escreva pra gente.

À VENDA NAS LOJAS: • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • JOTÃO • MAGAZINE LUIZA • MAPPIN • MESBLA • STILL

NOVOS JOGOS DA GALERA JAPONESA

Um game com uma brasileira, um recordista de Mega CD e novidades para o Super Famicom

MOASHIRO SAMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

NÁDIA, UMA GATA BRASILEIRA NO JAPÃO

Uma linda morena de corpo escultural está deixando os japoneses de olhos arregalados. Ela é Nádia, uma brasileira de olhos verdes que esbanja charme numa adventure em CD ROM para o PC Engine. Inspirada em uma garota brasileira de verdade (e, por sinal, chamada Nádia), a personagem pintou pela primeira vez no Japão em um desenho animado.

Além de bonita, a garota é inteligente e até poliglota – fala três línguas. A história do jogo começa quando um rapaz chamado Jean encontra Nádia num circo em Paris. Ele fica hipnotizado pelo charme da moça e começa a segui-la até descobrir o grande segredo que a envolve. Nádia é a herdeira de um preciosíssimo metal africano e, por causa disso, começa a ser ameaçada por bandidos.

Produzido pela Masnya, o jogo vendeu tão bem que já se começa a pensar numa continuação da história, que tem uma trilha sonora fantástica. Quem tiver curiosidade em conhecer Nádia vai gostar, pois tanto o desenho quanto o jogo falam muito bem do Brasil. Pois é: a imagem do povo brasileiro lá fora não é tão ruim quanto certas pessoas pensam...

STREET FIGHTER 2: CHAMPION EDITION À VISTA

Você que é fã do *Street Fighter 2* deve estar realizado. A cada edição há uma novidade pra contar sobre este jogo. O que rola atualmente no Japão é que vai mesmo sair uma versão de *SF2 – Champion Edition* para Super Famicom, com direito a jogar com dois personagens iguais e também os chefes. Inicialmente, o lançamento está previsto para fevereiro de 1993. A notícia ainda não é oficial, mas praticamente derruba o boato de que a versão atual de *SF2* tem o tal truque para se jogar com Bison, Vega, Sagat e Balrog.

Pensando bem, tudo isso foi um golpe de mestre da Capcom. Primeiro ela lança o jogo. Pouco depois, revela o truque para jogar com dois personagens iguais e deixa todo mundo crente que vai pintar o truque para jogar com os chefes. Os gamemaníacos ficam alucinados. Pinta um montão de boatos e até gente que jura ter o código para jogar com os chefes. Mas do truque, pelo menos até agora não se viu nem sombra.

Aí as revistas japonesas divulgam que a Capcom vai lançar um cartucho 100% Champion Edition, sem truques. E, é claro, todo mundo desencana do código para jogar com os chefes e fica babando com a nova versão. A Capcom ainda está fazendo um certo doce, questionando-se: "Será que o consumidor está a fim de comprar *SF2 - Champion Edition*?". Que dúvida. A empresa armou direitinho, vai faturar milhões de dólares nesta. E digo mais: logo depois virá *SF3*, *SF4* e sabe-se lá quantas versões mais. Afinal, um dos grandes sucessos da softwarehouse – *Mega Man* – já está na quinta versão.

SUPER FAMICOM TERÁ FINAL FANTASY 5

Se você curte games RPG, espere só até conhecer a novidade que vai sair no Japão neste final de ano. *Final Fantasy 5*, para Super Famicom, promete ser o RPG mais difícil da série. Tão difícil e enroscado que foram necessárias 12 pessoas para criar a história.

Mas as promessas do jogo não ficam só nisso, não: com 16 Mega de memória, o novo RPG trará a novidade da visão horizontal. Em vez de enxergar o jogo de cima, como se estivesse num helicóptero (na perspectiva clássica dos RPGs), o jogador verá o mundo de *Final Fantasy 5* tal como as pistas de *F-Zero*.

Imagine-se andando entre os castelos, ruínas e monstros nesta perspectiva horizontal. Vai ser demais! Está pintando aí um futuro estouro de vendas, destes que vão formar as maiores filas nas portas das lojas. Já vi tudo.

LUNAR, O CAMPEÃO DO MEGA CD

Durante muito tempo, nenhum jogo foi capaz de ameaçar o reinado de *Mickey Mouse - Castle of Illusion*, o campeão absoluto de vendas para o Mega Drive no Japão. Nem *Sonic the Hedgehog*. Até que apareceu *Lunar*, um RPG para o Mega CD que evaporou das lojas japonesas em apenas dois dias.

O que o jogo tem de mais chamativo são os gráficos, incrivelmente bonitos, movimentados e coloridos. Aliás, ele utiliza quase todas as cores disponíveis no Mega Drive, combinando-as em tons degradê... um arraso. A equipe que o produziu foi até premiada pelo presidente da Sega com um diploma de honra, vejam só.

Lunar é o nome de uma garotinha cuja família guarda uma poderosa espada. Somente com esta arma pode-se ter alguma chance contra o ditador que está tentando dividir o reino de Althena. O herói da história chama-se Areso, que conta com a ajuda de um dragão para localizar a famosa espada. Bom, como os japoneses não dormem no ponto, pra variar já estão pensando numa nova versão para a saga de *Lunar*. E num desenho animado para a TV também, é claro.

MEGA TERÁ A QUARTA VERSÃO DE PHANTASY STAR

Se você é um fã do Mega e ficou secretamente mordido de inveja do "RPGzaço" que vai sair para o Super Famicom, relaxe. Vem aí *Phantasy Star 4*. As revistas japonesas ainda não divulgaram o enredo do jogo – que ainda é segredo – mas já se sabe que a nova versão não terá o tradicional ambiente medieval. Desta vez, o lance vai rolar numa terra futurista. Os personagens principais serão três homens e uma mulher. A Sega já começou a atiçar o interesse da galera, anunciando que o jogo terá efeitos gráficos sofisticados. E que sua apresentação será a melhor possível para um jogo em cartucho. O lançamento está previsto para fevereiro próximo. Poucos meses depois, a Sega pretende lançar também a versão em CD ROM.

SHOTS

TOP TEN

Dica

SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

TOP TEN – AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO / CONSOLE

- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ SUPER NES
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ COMPATÍVEIS
- ☐ GAME GEAR
- NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger e Geniecom
- ☐ GAME BOY

NOME DO JOGO ____

Nome

Endereço

Bairro — CEP

Cidade — Est.

Data de Nascimento — DDD — Telefone

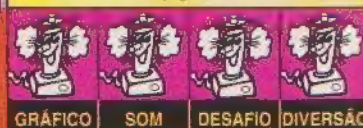
Este é o ranking dos games preferidos dos leitores em novembro. As novidades são a entrada do barrigudo Chuck Rock e do complexo Desert Strike (que debulhamos na edição nº 21). Phantasy Star reaparece como lanterninha.

1 - STREET FIGHTER 2/Super NES
2 - SONIC/ Mega Drive
3 - SONIC/ Master System
4 - SUPER MARIO 3/ Nintendo
5 - TAZ-MANIA/ Mega Drive
6 - DESERT STRIKE/ Mega Drive
7 - CHUCK ROCK/ Mega Drive
8 - TARTARUGAS NINJA 3/ Nintendo
9 - ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD/ Master System
10 - PHANTASY STAR - Master System

PARA PARTICIPAR, PREENCHA ESTE CUPOM E MANDE PARA O NOSSO ENDEREÇO

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY / Sunsoft

Ação | 1 jogador | 8 Mega

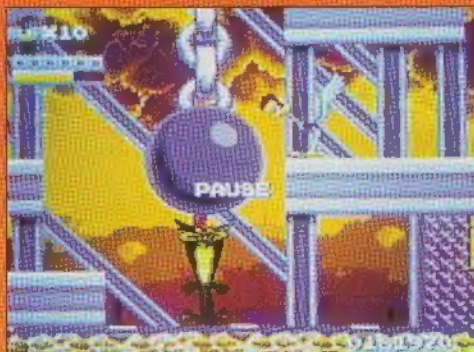
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ROAD RUNNER (RAPIDUS ABSURDUS)

O título de "herói mais rápido do videogame" já não é mais exclusividade de Sonic. A Nintendo acaba de contratar um personagem capaz de atravessar a tela como uma bala de canhão, dar saltos quilométricos e subir rampas no maior gás. Ele é ninguém menos que Road Runner, o famoso Papaléguas dos desenhos animados, estreando num jogo engraçadíssimo. Agora, cara, o jogo é difícil pacas. Um dos mais animais dos últimos tempos. Nosso piloto Ioiô gastou as pontas dos dedos para mostrá-lo até o final para você.

Planos infalíveis

Papaléguas passa o jogo todo escapando dos planos "infalíveis" do Coyote.O faminto perseguidor aparece de patins, foguete, balão, guindaste e com um montão de tranqueiras para capturar sua veloz caça. Mas se Papaléguas consegue se safar das armadilhas de cada estágio, quem dança mesmo é o Coyote, esborrachando-se na montanha, caindo precipício abaixo ou explodindo junto com alguma engenhoca.

VOCÊ VAI RACHAR O BICO COM AS CENAS DO AZARADO COYOTE NO FINAL DE CADA ESTÁGIO

O jogo tem as cenas mais engraçadas dos desenhos: Coyote despencando no precipício...

... sendo enterrado no chão pelo peso de seu próprio guindaste...

...ou todo chamuscado com a explosão de sua própria bomba. Até o nariz dele cai!

DICAS LIGEIRAS

✷ O TURBO SÓ FUNCIONA QUANDO PAPALÉGUAS JÁ ESTÁ CORRENDO. USE-O PARA SUBIDAS VERTICAIS E PARA ATROPELAR QUALQUER COISA

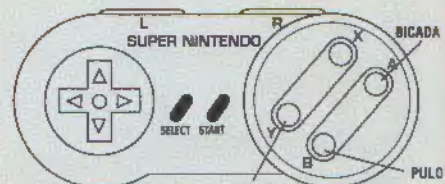
✷ ECONOMIZE O TURBO. NUMA SUBIDA RADICAL, APERTE-O AOS POUQUINHOS, APROVEITANDO O IMPULSO AO MÁXIMO

✷ USE A BICADA PARA ELIMINAR OS INIMIGOS, ABRIR AS CAIXINHAS DE ITENS E COMER O ALPISTE

✷ A DERRAPADA QUE PAPALÉGUAS DÁ AO FREAR TAMBÉM ELIMINA INIMIGOS

TIRE UM SARRO DO COYOTE

Apertando o L, Papaléguas dispara seu famoso Beep! Beep! Pressionando R, ele mostra a língua. E quando você usar L + ↑, ele dá um pulinho e diz

BEEP! BEEP!

ITENS

Bird Seed É o alpiste de Papaléguas, que recarrega seu medidor de turbo

Escudo Dá invulnerabilidade temporária

Carinha Vida extra

Relógio Paralisa os inimigos por um tempo

Coração Recarrega o medidor de energia

Bandeira Marca a tela e acumula bônus

SUPER NES

COMO MELAR OS PLANOS DO COYOTE

Catapulta de pedras

PLANO 1

Proteja-se das pedras nesta plataforma. Depois que passar a pedra mais baixa...

...corra para a máquina e bique esta pontinha. Repita a operação várias vezes

Guindaste

PLANO 2

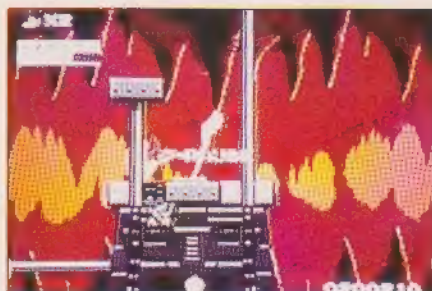
Papaléguas tem de bicar os seis quadradinhos dos trilhos até parar as engrenagens em seu interior. Detalhe: com o turbo, ele pode cruzar a frente do guindaste

Maria-fumaça atiradora de bombas

PLANO 3

O lance é esperar as bombas caírem e, com bicadas, jogá-las dentro da chaminé do trem. É um trampo animal

Máquina perfuradora

PLANO 4

Suba no topo desta engenhoca saltando no eixo das brocas. Mas cuidado com as pontas! Lá em cima, você tem de bicar os quatro quadradinhos perto dos pistões. Bique até as engrenagens pararem de funcionar.

Robô coyote

PLANO 5

Espere a cara do robô aparecer inteira na tela. Suba pelo pescoço dele até a plataforma e bique o soquete, fazendo a lâmpada cair

Depois, bique as quatro maquininhas iguais a esta. Duas estão sobre as bochechas e as outras duas estão sobre as orelhas. Dá um trabalhão, mas compensa pacas ver o final engraçadíssimo que o espera. That's All, Folks!

AS BANDEIRAS DE CADA FASE

FASE	ROXAS	VERMELHAS	TOTAL
1	1	1	12
2	1	1	12
3	2	1	14
4	2	1	15
5	1	1	9
6	2	1	12
7	1	1	12
8	1	1	12
9	1	2	12
10	2	3	16
11	2	2	16
12	1	2	16
13	1	2	16
14	1	2	16
15	1	1	16

- DUAS BANDEIRAS ROXAS DÃO UMA VIDA E DUAS BANDEIRAS VERMELHAS DÃO UM CONTINUE
- QUANTO MAIS BANDEIRAS VOCÊ PEGAR, MAIS PONTOS ACUMULARÁ. A CADA 200 MIL PONTOS VOCÊ GANHA UMA VIDA EXTRA

Harley é um daqueles jovens gênios que inventam mil engenhocas no laboratório da escola. Um dia, após chegar de um vôo com seus foguetes retropropulsores à la Rocketeer, Harley sofre um acidente de laboratório e é encolhido ao tamanho de um mosquito. A única solução é catar os pedacinhos da máquina encolhedora que provocou o acidente e tentar remontá-la. Qualquer semelhança com o filme Querida, encolhi as crianças *não é mera coincidência.*

Vida de nanico

Ponto positivo para os gráfico e conceito do jogo, que são bastante criativos. A maioria das fases é do tipo labirinto. Você deve fuçá-las muito bem até encontrar um dos pedaços da máquina, o que também fará você mudar de estágio. Vasculhar os recantos da biblioteca e do laboratório, entrar na tubulação do banheiro e até num formigueiro são algumas das coisas que você terá de fazer. Ao passar por estes locais, o cientista tem de livrar-se da companhia dos detestáveis insetos mutantes que ameaçam sua vida de nanico.

HARLEY'S HUMONGOUS Electronic Arts			
Ação	1 ou 2 jogadores		4 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

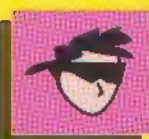
MACETES PARA ALGUMAS FASES

Logo na primeira fase, você só tem 45 segundos para apanhar o máximo de itens que puder. Carregue seu foguete e vá por cima até o canto direito da tela: há uma vida dando sopa

Na etapa Closet, bem no canto superior esquerdo da tela, você pode passar por trás da caixa de papelão e seguir pela esquerda, encontrando um bom punhado de itens

Na etapa Kitchen, caia pelo vão à esquerda da campainha que marca a metade da tela. Entre no primeiro buraco à esquerda, pegue o combustível e saia voando de volta ao início da fase. Bem lá em cima você acha outra vida extra

O chefe é sempre o mesmo. Em sua primeira aparição, descarregue seu arsenal de armas nas patas do bicho e mande-o passar outra hora

ITENS, ARMAS E ACESSÓRIOS

Free Dude (vida extra) - Há muitas em todo o jogo mas você não pode acumular mais do que nove

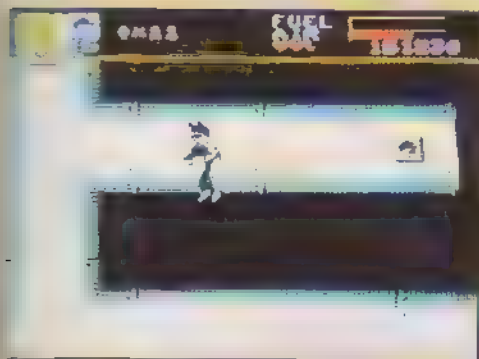
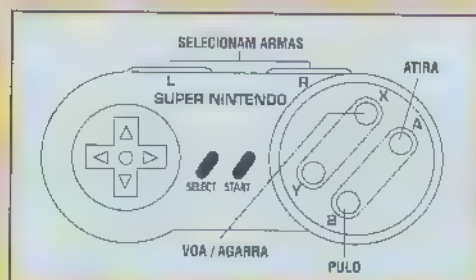
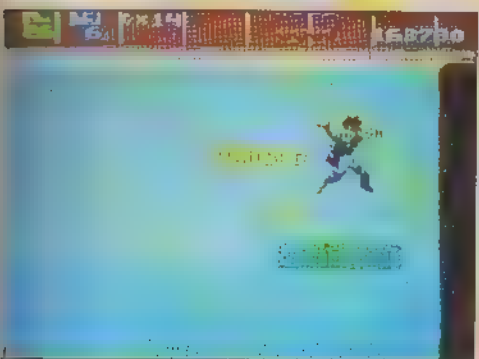
Marble (bola de gude) - Quando cai no chão, a bola pinga algumas vezes e leva junto os inimigos

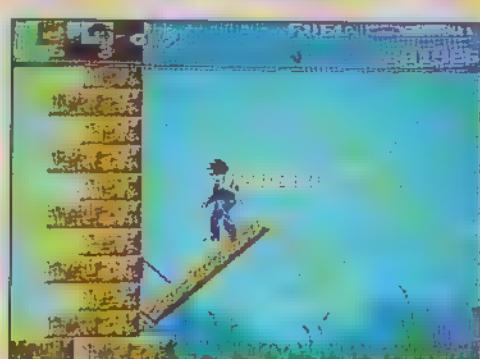
Air (ar) - Recarrega seu fôlego quando debaixo d'água

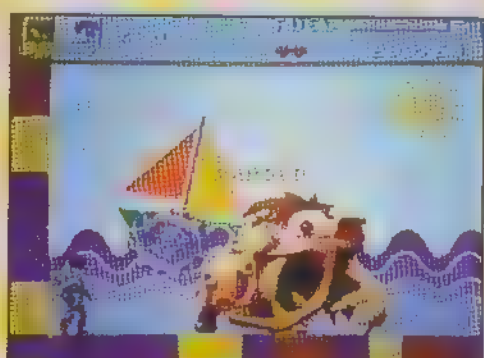
Nail (prego) - É a arma mais rápida de todas

Fuel (combustível) - Abastece o tanque de seu foguete

Shrinker part (peça da encolhedora) - Item que você deve apanhar no final de cada estágio

Rubber Band (elástico) - Segundo tipo de arma. Ricocheteia várias vezes

Procure uma vida extra nos tortuosos encanamentos da fase Bathroom. E não se esqueça de usar a habilidade de escalar paredes para explorar melhor a fase

Para explorar os céus da tela Bathroom, pegue uma suave carona na bolha de sabão. Basta andar rapidamente sobre o sabonete até a bolha se formar. Durante a subida, não encoste nas bolhinhas menores

O mais difícil do estágio Harley's Room 2 é a saída. Você tem de apanhar todo o combustível que puder e sair voando para o alto e à direita

Back Yards: fique ligado na saída desta fase, hein? Ela está dentro desta casinha. Basta entrar para passar ao próximo estágio

Agora uma dica para você acumular vidas na Library 2. Primeiro entre no corredor das gavetas, vá até o fundo e pegue uma vida extra. Quatro prateleiras acima há outra vida. Aí é só jogar-se num buraco qualquer, lucrando uma vida, e repetir o truque várias vezes

Em sua segunda tentativa, o chefe aparece com uma mola para pular mais alto. Detone primeiro a pata que atira a serra, de preferência por trás. Depois atire diretamente nos olhos dele

O insistente chefe vai encará-lo só mais esta vez. Não se assuste com o canhão no alto de sua cabeça. Basta ficar neste lugarzinho estratégico, pulando sempre na frente do inimigo e atirando com suas armas. Não perca o ritmo dos saltos, senão o chefe muda de padrão e você dança. Depois dessa, Harley estará pronto para voltar ao normal

Nut (porca) - A cada 100 porquinhas apanhadas, você ganha uma vida

Bug Spray (inseticida) - Este item dá invulnerabilidade temporária contra os insetos

Firecracker (dinamite) - Arma de efeito retardado, só funciona quando o inimigo está encurralado

Heart (saúde) - Estes corações recarregam seu medidor de energia

Track (carretel) - Funciona como arma. Quando bate nas paredes ou chão, ricocheteia algumas vezes

Parachute (pára-quedas) - Com ele, você pode cair de grandes alturas sem se machucar

HOME ALONE 2

LOST IN NEW YORK

Oh, no! O endiabrado Kevin McCallister está de novo metido em apuros. Desta vez, ele perdeu-se de seus pais em plena ■ selvagem New York. Não só os conhecidos bandidos Harry ■ Marv estão atrás dele, como também todo o pessoal do hotel onde ■ família McCallister está hospedada. O filme Home Alone 2 está chegando este mês aos cinemas brasileiros, mas desde novembro o jogo já está nas locadoras. Divirta-se!

Diferenças

Na versão anterior do jogo, Kevin tinha de percorrer os cômodos de sua casa recolhendo os objetos de valor. Nesta, o objetivo é reencontrar ■ família e os itens encontrados apenas beneficiam o personagem de alguma forma. As armas estão diferentes e Kevin ganhou um movimento inédito: é o escorregão de joelhos, capaz de livrá-lo de alguns obstáculos.

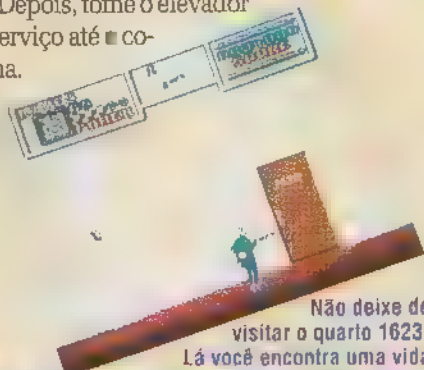
MOVIMENTOS

- **Correr** - ← e →
- **Escorregar de joelhos** - ↓ enquanto corre
- **Abrir porta** - ↑ de frente para a porta
- **Chamar elevador** - X de frente para ■ botão
- **Pular** - A
- **Atirar** - B
- **Selecionar arma** - Select

ARMAS

Arma	Efeito
	Imobiliza os inimigos
	Elimina o adversário com dois tiros seguidos e rápidos
	Derruba todos os inimigos que atingir de uma vez
	Derruba a maioria dos inimigos

No Hotel

Logo à esquerda da entrada, no lustre acima do cinzeiro, você encontra uma pomba. Com o poder da cambalhota, pode-se despachar quase tudo – menos o recepcionista do hotel (uniforme cinza), o dono da banca de jornais e o aspirador. Use o escorregão para livrar-se das malas. Depois de vasculhar todo o andar, o botão do elevador ficará piscando. De frente para ele, aperte X até o elevador pintar. Pegue-o e explore os andares superiores. Depois, tome o elevador de serviço até ■ cozinha.

Não deixe de visitar o quarto 1623. Lá você encontra uma vida

Use os escorregões de joelhos na luta contra o chefe da cozinha

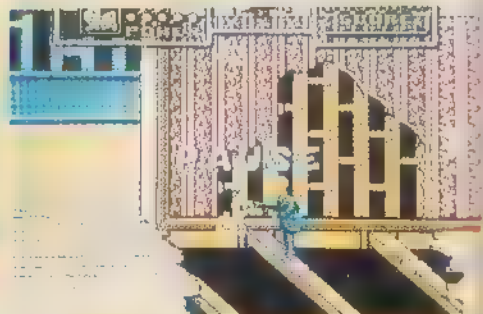
No Central Park

Andar neste parque à noite não é um programa apropriado para garotos perdidos. Cães, ratos e até punks tentam barrar Kevin. Mas o pior mesmo são os ladrões que saem dos arbustos: passe escorregando na frente deles.

Escale o paredão pulando nas saliências. Os pés de Kevin devem apoiar-se bem na pontinha

Escape dos galhos atirados pelos pombos e não mexa com o mendigo. Toda vez que ele for para trás, vá junto

Casa do Tio

Nesta casa de quatro andares, basta colocar o Direcional para cima em frente à escada para subir ao pavimento seguinte. Seu objetivo é encontrar as chaves correspondentes a cada porta, combinando os símbolos, e assim completar a fase. Fique ligado: os buracos no chão ■ nas paredes são passagens para os andares de baixo. Para livrar-se temporariamente de Harry e Marv, use as armas.

Para alcançar a plataforma e pegar a primeira chave, no porão, você tem de cair nesse buraco do quarto andar

Ruas de New York

Do teto da casa do tio, Kevin alcança as perigosas ruas de New York, o último estágio do jogo. Está repleto de inimigos e esquisitices, como tampas de bueiro que flutuam no ar. Seu objetivo é alcançar o topo da árvore de Natal no Rockfeller Center. Ao chegar lá, pule na estrela para chamar a Pigeon Lady, uma espécie de fada que ajuda Kevin a livrar-se dos bandidos. Aperte Y para ela aparecer e divirta-se com o final, que é todo seu.

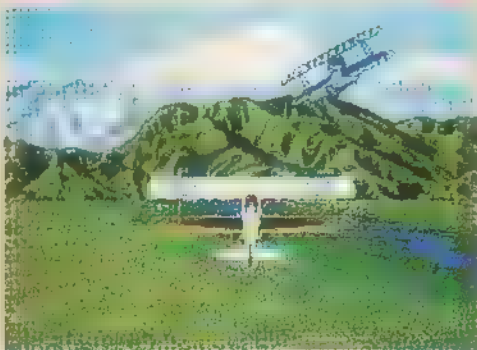
[illegible] que mais marcou a Primeira Guerra [illegible]dial (1914-1919) foram os herói[illegible] pilotos e seus aviões. Barão Ver[illegible]elho, a grande lenda da aviação [illegible], foi desta época. E são também [illegible] época os aviões de Wings 2, um [illegible] de ação, habilidade e manobras [illegible]adas. Em vinte missões, você vai bombardear alvos terrestes parados e [illegible] movimento, ou ainda participar [illegible]atalhas aéreas contra uma esqua[illegible] de inimigos. As missões são [illegible] e nada fáceis de se concluir.

[illegible]otos

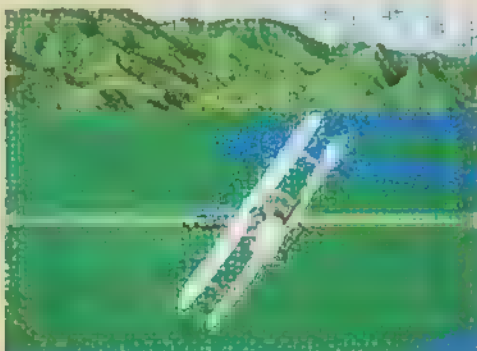
[illegible] coisa que dá para escolher no jogo [illegible] cinco pilotos, sendo que cada um [illegible] ponto forte. Se o piloto morrer ou [illegible] três vezes na mesma missão, você [illegible]rigado a pegar outro. Cuidado para [illegible]esmontar a esquadrilha inteira, pois [illegible] último piloto dançar vai dar [illegible] - Over. Em compensação, quando o [illegible] tem sucesso numa missão, recebe [illegible] promoção e reforços nas capacidades [illegible]tagem (Flying), pontaria (Shooting), [illegible] do motor (Mechanics) e resistên[illegible] Stamina).

[illegible] quem define como as habilidades do piloto [illegible] reforçadas

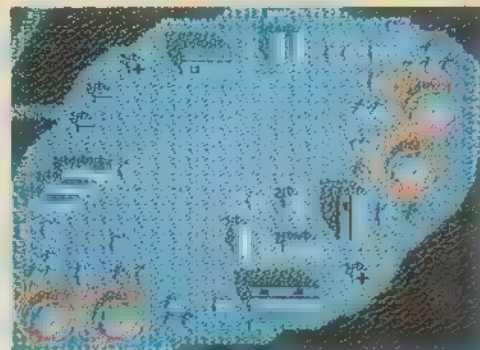
Missões de combate

A cada nova missão deste tipo, você enfrenta mais aviões inimigos. Não fique virando prá lá e pra cá, senão você se perde e pode ser pego de surpresa. Com apenas um tiro do inimigo ou um esbarrão de asas seu avião já cai. Use o R e L para acionar o leme. Usando o leme e o manche ao mesmo tempo, a curva do avião será mais fechada.

A metralhadora não tem mira. Dirija os tiros ao encontro do inimigo

Missões de bombardeio - Alvo em movimento

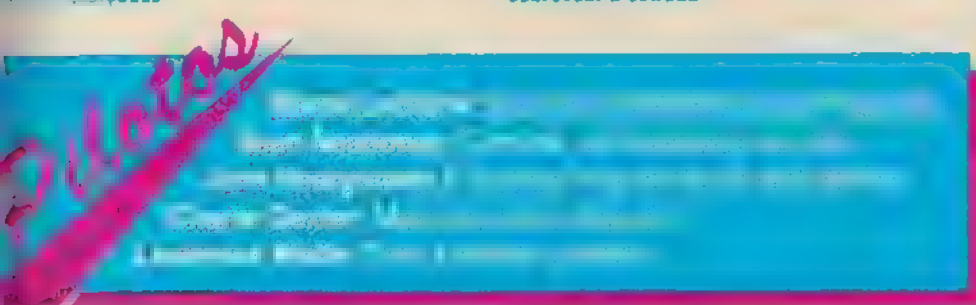
Seu alvo aqui pode ser um caminhão carregado de munição ou um tanque. Numa operação bastante rápida, você de que localizá-lo e, num vôo rasante, disparar ■ metralhadora. Assim que você avistar o veículo, siga reto em sua direção e já vá atirando.

Para localizar o alvo com mais facilidade, procure sobrevoar a estrada

Missões de bombardeio - Alvo parado

Aqui você vai explodir depósitos de munição,refinarias ■ outros pontos estratégicos. Quando houver artilharia de terra no meio do caminho, aumente a altitude do vôo para escapar. Quando você pressentir a aproximação do alvo, baixe a altitude ■ comece ■ descarregar as bombas. Nestas missões, o R e L disparam bombas.

Antes de cada missão, o jogo mostra o mapa da região a ser atacada. Escolha pontos de referência para não se perder

Uma boa técnica é mergulhar sobre o alvo e soltar bombas. Com isso, você aumenta a precisão do ataque

PASSWORDS

Missão	Password
Missão 4	c!!6bmHCJhtHM
Missão 5	BV!wv!HLPQCMP
Missão 6	T!LRLR!wC7lBK!
Missão 7	Bt!jCX!dCLZST
Missão 8	sBV7ØwWYGBB
Missão 9	CG!YPDM4lV!Gl!
Missão 10	hVØØJGj4BH!3
Missão 11	!7zGW7R6xmB!2
Missão 12	!!4Tb!JGPMdvs!h
Missão 13	G!!dPNG1BQFD6
Missão 14	ChD8ZCDcsW!G
Missão 15	NHQCKwblHXQ
Missão 16	!zBdP!7BDBBIK!
Missão 17	d8!zhF!GNLM2g
Missão 18	!!FjKcSGJBdvG!
Missão 19	W7!JBWCMGr!Ml
Missão 20	BBHnwLL1CB!r

COSMO GANG

Este é um bom exemplo de que um jogo pode ser simples e ao mesmo tempo muito divertido. Semelhante aos conhecidíssimos Galaga *e* Space Invaders*, Cosmo Gang é um game de cenário fixo, onde você movimenta sua nave apenas para os lados. Uma chuva de naves e criaturinhas inimigas surge do alto e dos lados da tela, fazendo mil piruetas na sua frente. Objetivo? Desintegrá-las, claro.*

Muy amigos

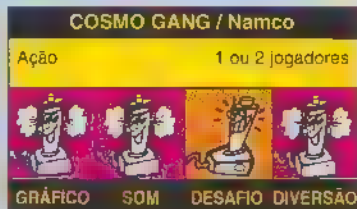
Jogado em dupla, *Cosmo Gang* é o máximo da diversão. Você e seu parceiro compartilham o número de vidas restantes e o objetivo de detonar os inimigos. Mas na hora de pegar os itens que caem vagarosamente na tela, que vença o mais esperto. São seis mundos, cada um com cinco estágios — menos o último mundo, que tem apenas quatro estágios e um chefão no final.

O palhaço assusta os inimigos. Aproveite para pegá-los

A teia de aranha deixa os inimigos lentos. Presas fáceis

Quem pegar o item Shoot Me vira uma metralhadora. Para fazê-la funcionar, coloque a outra nave embaixo e atire

ITENS

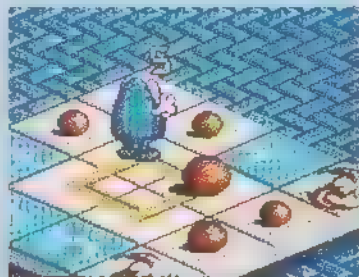
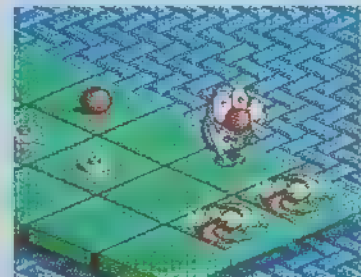
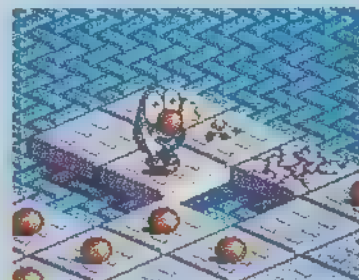
✱ Vida Extra ✱ Power ✱ Palhaço ✱ Ventilador ✱ Teia ✱ Canhões Auxiliares ✱ Seta de inversão (troca posição dos jogadores) ✱ Minas ✱ Campo de força ✱ Shoot Me

KABLOOEY

Se você um dia quiser ser membro do esquadrão antibombas, comece treinando com Kablooey*. À primeira vista você pode não dar nada por ele, mas depois de algum tempo perigas ficar até viciado. Kablooey é um bonequinho que vive numa ilha, cercado de bombas por todos os lados. Sua missão é explodir todas as bombas com estratégia e cuidado, senão tudo pode ir pelos ares. Inclusive Kablooey.*

AS BOMBAS E SEU ALCANCE

Calcule bem o lugar e a seqüência em que você vai explodir as bombas. As áreas listradas mostram o alcance de cada uma.

Armadilhas

Para dificultar o jogo, começam a surgir várias armadilhas. Os blocos rachados desaparecem assim que você passar por eles. Os de gelo fazem Kablooey escorregar bonito. E se você ficar muito tempo marcando em cima de um bloco, surge nele uma hélice que empurra o personagem para fora. Mas também há coisas que facilitam sua tarefa. Os blocos com parafusos não explodem jamais: são sempre um lugar seguro para ficar. As bombas com uma anteninha explodem em cadeia, bastando você detonar uma delas. E tem até robozinhos que fazem o trabalho de armar as bombas por você.

As canaletas dos blocos permitem que você mude as bombas de lugar

Este item em forma de hélice transporta você para outro bloco

Acione a alavanca e um bloquinho rachado surgirá

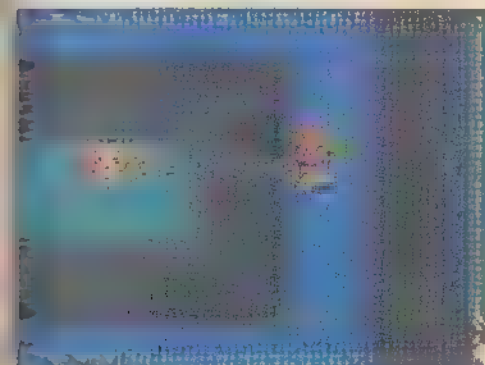
AS 130 FASES DO JOGO SÃO SEMPRE IGUAIS. PARA SOLUCIONÁ-LAS, BASTA BANCAR O DECOREBA

Comando	Função
Start	Mostra a visão aérea da fase
Select	Aproxima/aumenta a visão aérea da fase
A	Arma bombas
B	Transporta as bombas (apenas sobre as canaletas)
Direcional	Use as diagonais para movimentar o personagem

Neste capítulo, você vai percorrer mais três castelos de Dark World e apanhar itens muito importantes no caminho

Swamp palace

...nde está o segundo cristal. Na entrada ...local, use o espelho e vá para Light ... Entre no castelo e puxe a alavanca, inundando o local. Volte para Dark World e o Swamp Palace estará cheio d'água, permitindo que você o explore a nado. A Big Key está no ...mento B.

Hook Shot - No pavimento B1 de Swamp ... à direita de onde você encontrou a Big ... está o bauzão com o Hook Shot. Este item ... em paredes e objetos, puxando você ... perto deles(foto).

... - Explorando o pavimento B2 de Swamp ... - você chegará a uma sala com várias ...eiras. Passe por baixo da sexta cachoeira ... vai encontrar uma nova passagem para ... B1, onde se encontra o chefe.

... - O chefe de Swamp Palace fica ...dado atrás de vários filhotes. Use o Hook ... para dispersar as criaturinhas. Depois, ...adadas nos chefinhos e termine enfrentando o chefão também com a espada.

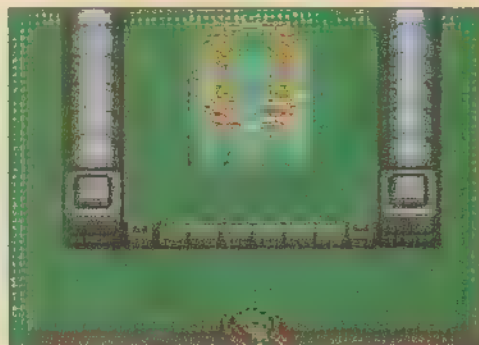
Skull woods

...astelo do terceiro cristal está sob as ... da floresta. Explore as várias entradas (...eia o mapa). Numa das salas que você ... da entrada D está a Big Key. Depois, ... pela entrada E, você conseguirá pegar ... Fire Rod (bauzão da entrada A) ...ando paredes. O Fire Rod é uma espécie de condão que solta fogo. Use-o para abrir a entrada H, jogando fogo nas garras do escaravelho. Explore a nova ala do castelo até a última sala da direita, onde há um buraco direto para o chefe.

Mothula - O Fire Rod é o item mais eficiente para combater este ágil chefe, uma espécie de borboleta que solta argolas contra você. Como se não bastasse, há espinhos em quase toda a sala e o chão treme! Trate de ter um bom estoque de poções azuis.

Village of outcasts

A entrada para o castelo do quarto cristal é intrigante. Nenhum item que você possui consegue abri-la. Sabe o que fazer? Simplesmente puxe o tridente do demônio, com a maior simplicidade.

A menina que vira monstro - Neste castelo há uma menina presa num calabouço. Mas, na verdade, ela é o chefe desta fase disfarçado. Antes de libertar a garota, você tem de abrir o buraco da última sala à direita do piso F1(foto). Para isso, fique entre as mesas, solte uma bomba, pegue-a e jogue-a para dentro do buraco. Depois, vá ao piso B2,salve a menina e leve-a para a sala do chefe, que fica no piso B1, à direita. Entre no recinto e faça a garota passar por baixo dos raios de sol. Ela vai se transformar no vilão Blind, que você pode derrotar com golpes de espada bem na cara.

Titan's mitt

Em Village of Outcasts, procure a sala do lado oposto ao cativeiro da garota. Atenção: siga pela ponte de baixo. A de cima é fria. Nesta sala está a Titan's Mitt, uma luva que lhe dá o poder de levantar pedras grandes.

SUPER NES

DINOCITY

Seleção de fases - aí vão umas passwords espertas para você ir direto aos estágios. Se liga:
2 - OIVOHEOMX4GN
3 - XVNTQ2VSHKPD
4 - NSDPDEOYXNDN
5 - NC6LTEOGXVT3
6 - N1WRTEOUXVWN

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Seleção de estágio - acabou o seu sofrimento. Com esta password da hora, você pode ir direto para qualquer– isso mesmo, qualquer – sala do jogo. E o que é melhor: com Continues infinitos! Se você também apertar R e L juntos, o suprimento de tortinhas será recarregado. Digite JOSHUA como password e seja feliz.

TOP GEAR

Nível Champion - se você quiser o máximo de técnica e emoção neste jogo, use as passwords abaixo para correr em cada pista do nível Champion de dificuldade.
S. America - EDUCATED
Japan - OILCLOTH
Germany - WRECKAGE
Scandinavia - CARACOLE
France - EPYLLION
Italy - GLOCAGON
UK - KEELSON

Blaze

Blaze ganhou poderes do além e transformou-se numa Chun-Li melhorada. A gata de Streets of Rage comanda o detono. Seus cabelos esvoaçantes dão um show!!

Jogada no chão - chegue bem perto do inimigo e aperte → ou ← + B

Jogada para trás - fique grudado no inimigo e aperte ← + B

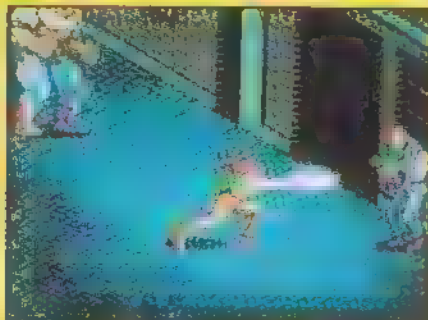
Joelhada no lugar - aperte B e C

Voadora - Direcional + B + C. É mortal

Voadora no lugar - não ficamos loucos, este golpe existe: B + C

Rasteira - aperte B e C + ↓

Jogada do Guile - grude no adversário, aperte C e depois B

MAGIA

Que tal a magia de Ryu e Ken na pele de Blaze? É fácil. Basta apertar A e colocar o Direcional para um dos lados (← ou →)

CHUTE NA CARA

Este golpe é demais! Direcional para cima ou para baixo e A. As mãos ficam no chão e o pé voa bem no nariz do inimigo

CHUTE DUPLO

Dê dois toquinhos no Direcional e aperte B para fazer com que seus pés girem com tudo no meio da idéia do adversário

O melhor game de pancadaria já feito para Mega Drive está de volta em uma versão ainda mais arrasadora que o original. Antes você podia escolher entre três personagens: Axel, Blaze e Adam. Agora são quatro feras lutando contra o poderoso mundo do crime na cidade de New York: os conhecidos Axel e Blaze e seus dois novos amigos, Max e Sammy. Todos estão muito maiores que na primeira versão. Ou seja: o game ficou muito mais real e gostoso de jogar.

O megasucesso de Street Fighter 2 para Super NES mexeu com o mundo do videogame. A perfeição técnica do game de luta da Capcom deixou a Sega assustada. A resposta demorou, mas está aí: Streets of Rage 2. Se a versão original já era detonante, esta continuação é simplesmente DEMAIS!!!

Uma tonelada de golpes

Os gráficos estão mais bonitos, a música melhor ainda (sim, porque o som de Streets of Rage é um dos melhores para Mega) e a ação continua intensa. Mas a grande novidade são os golpes de cada lutador. Eles têm magia, voadoras invocadas, joelhadas detonantes, dragon punch, tiger uppercut e muito mais. A influência de Street Fighter 2 é pra lá de descarada.

Nós testamos uma versão inacabada de Streets of Rage 2. Com "apenas" 10 Mega. Ou seja: o E-Prom, nome dado às versões demo, gasta mais memória que a maioria dos games já lançados para Mega e Super NES. E é um arraso! A redação inteira ficou com aquele gostinho de quero mais. Fique por dentro das maiores novidades deste game que já nasce clássico. E fique ligado, porque assim que pintar a versão definitiva de Streets of Rage 2, você será o primeiro a saber, OK? Comece a contagem regressiva.

STREETS OF RAGE 2/Sega			
Luta	16 Megas		1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CONTROLES GERAIS

Max

Ele é um brutamontes meio desajeitado, mas que não foge da raia. Apesar de pesado é rápido. Sua estréia em Streets of Rage é triunfal: soco para baixo, girada de braço, corrida avalanche, rasteira e até um "coice". Isso sem falar no pilão triplo, o qual foi espertamente deixado de fora do E-Prom...

Rasteira- dê dois toques no Direcional a aperte B. É infalível!!!

Girada de braço- o espírito de Zangief baixou em Max. Aperte A e limpe tudo ao seu redor

CORRIDINHA AVALANCHE

Max se transforma em clone de trem. Corre para cima dos inimigos para derrubá-los. Aperte A + Direcional

SOCO PARA BAIXO

Um golpe sacana não faz mal a ninguém. Aperte B e C ao mesmo tempo para acertar bem na mosca

CHUTE PARA TRÁS

O apelidado de coice. Direcional para frente e B + C. É um golpe inesperado que pode render belos nocautes

OS GOLPES QUE USAM O BOTÃO DE MAGIA (A) TIRAM UM POUCO DA SUA ENERGIA. USE-OS APENAS QUANDO NECESSÁRIO, OK?

Sammy

É o personagem mais simpático do game. Sammy é um garoto negro que anda de patins e com luvas de boxe. Seu gingado é estonteante. Malandro, ele consegue enganar todo mundo e ainda destruir os inimigos. Confira seus principais golpes.

Rodada no chão- aperte A

Cabeçada - agarre e aperte B

Mergulho capoeira - ginga para dar e vender. Direcional e B + C

Patins no estômago - Fique perto do inimigo e aperte ← e B

Cabeçada voadora - dê dois toquinhos no Direcional e aperte B

Patins na cabeça - C + ↓ + B

PARAFUSO

Não fique com saudades de Dhalsin. Oriente o Direcional e aperte A. É um golpe que tira bastante energia

CROQUE

Street Fighter na cabeça. Fique bem pertinho do adversário e aperte C e depois B. É engraçado e potente

PATINS NA CARA

É o mais desleal dos golpes. Direcional para esquerda ou para a direita + C e depois B. Deixa o inimigo tontinho...

Axel

O fiel companheiro de Blaze retorna mais poderoso ainda. Você consegue imaginar um lutador capaz de executar dragon punchs e tiger uppercuts. Pois bem, este é Axel, o herói loiro de New York.

Giratória - ↓ ou ↑ + A

Voadora - C, ← ou → + B

Joelhada voando - C, ↓ + B

Cotovelada - B e C ao mesmo tempo

Cabeçada - grude e aperte → + B

Joelhada grudado - bem pertinho do inimigo, aperte B (sem Direcional)

Jogada para trás - um toque de Guile no pedaço. Grude no adversário e aperte ← + B ao mesmo tempo.

Jogada para frente - Aperte C e → + B

TIGER UPPERCUT

Uma pitada de Sagat não faz mal a ninguém. Dê dois toques no Direcional e aperte B para arrasar seus adversários

DRAGON PUNCH

O golpe preferido por 10 entre 10 maníacos por games de luta é fácil: Direcional (← ou →) + A

JOELHADA SIMPLES

Aperte B + C sem usar o Direcional para desferir um golpe surpreendente. Um joelho pode fazer mais que dois...

A Sega é fogo! Tirou ■ ano de 92 para lançar um game mais esquisito que o outro. Quando todo mundo pensava que Greendog *seria o jogo mais estranho do ano, eis que surge este* Biohazard Battle. *Dando uma geral nas suas oito fases, tem-se ■ impressão de que tudo saiu de um laboratório de biologia muito louco.*

O próprio nome do game sugere um clima de mutação genética. Afinal, "hazard" significa acaso. Biohazard *mostra algumas das estranhas criaturas trazidas ao mundo pela engenharia genética. É humanamente impossível identificar os bichos que aparecem. Lagartas com traços de mosquito, formigas com caras de minhoca. Enfim, os gráficos parecem saídos de um pesadelo multicolorido com cenas de outro planeta. E ■ pior: são muito, mas muito legais mesmo.*

Game espacial

Não se assuste, mas *Biohazard* é um game espacial. Você pode escolher entre quatro "naves". Não dá pra descrevê-las: parecem insetos gigantes com uma aparência nojenta. As duas melhores naves são as que aparecem na parte de cima da tela. Escolha uma delas e parta para a batalha.

Aliás, jogue com um amigo. As experiências genéticas trazem grande dificuldade. Para dizer pouco, *Biohazard* tem desafio animal. Jogando sozinho você dificilmente passará da segunda ou terceira fase. Mesmo com direito a 9 Continues, pois se você perde todas as suas vidas e usa um Continue, volta para o início da fase.

Criatividade total

Gráficos muito criativos (talvez até criativos demais), música agradável e desafio de outro mundo. *Biohazard* tem tudo isso ■ muito mais. São mais de quinze tipos de itens e power-ups para você colecionar no decorrer das fases. Os scrolls são variados: horizontais, verticais e até misturados. Só um aspecto está presente durante todo o jogo: a quantidade absurda de inimigos.

Não há um minuto sequer para se respirar no game. Suas oito fases são longas, os chefes monstruosos e há inimigos de tirar o fôlego. Encare este game espacial como um colírio para seus olhos. Vai parecer estranho e chato no começo. Mas é assim mesmo. Tudo que é novo choca. E depois apaixona. Embarque em *Biohazard*. Um game simpático e muito especial.

CADA NAVE NA VERDADE COR-RESPONDE A DUAS, UMA GRANDE E OUTRA PEQUENA. AMBAS ATIRAM. A PEQUENA SERVE COMO DEFESA PARA OS CONSTANTES ATAQUES. OU SEJA: FUNCIONA COMO ESCUDO

AS NAVES TÊM QUATRO TIPOS DE ARMA. OS POWER-UPS SÃO DE QUATRO CORES DIFERENTES: VERMELHOS, AZUIS, AMARELOS E VERDES. CADA UM LEVA A UMA ARMA ESPECÍFICA PARA CADA NAVE. A NAVE DO CANTO SUPERIOR ESQUERDO, POR EXEMPLO, JOGA LASER COM O POWER-UP VERMELHO

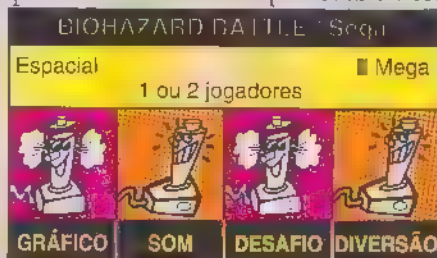
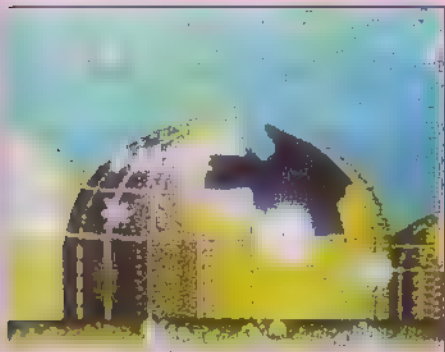
Fase 1

Biohazard começa com um superscroll vertical para baixo. Esta primeira fase é apenas um pequeno aperitivo daquilo que o aguarda. Não tem nem chefe...

Fase 2

O fundo lilás encanta aos olhos, mas os inimigos atormentam. O primeiro chefe do jogo está aqui, ansioso para encontrá-lo e...destruí-lo!

ELE É ESQUISITO E NEM PODERIA SER DIFERENTE. ACERTE O OLHO DESTA CRIATURA PARA SE HABILITAR PARA A PRÓXIMA ETAPA

Fase 3

A coisa começa a esquentar. Use sua nave-auxiliar (a pequena) para se livrar dos ataques constantes.

ESTE CELEIRO NÃO ESTÁ DESTRUÍDO POR ACASO. PASSE LONGE DELE. CASO CONTRÁRIO UMAS CRIATURAS PRETAS O PERSEGUIRÃO

OS HUMANOS TAMBÉM SOFREM MUTAÇÕES. ATINJA OS BRAÇOS DESTE CARA ESTRANHO PARA CHEGAR AO CHEFÃO: UMA CENTOPÉIA MALUCA

Fase 4

Se você está cansado de formigueiros, prepare-se para ver um minhoqueiro. Isso mesmo! Um abrigo de terra recheado de minhocas. Ah, nem pense em encostar nelas...

MAIS UM CHEFE ESQUISITO. ELE É RESISTENTE PACAS. SEJA PACIENTE E ACERTE SUA CABEÇA DIVERSAS VEZES. DEMORA, MAS ELE SOME

Fase 5

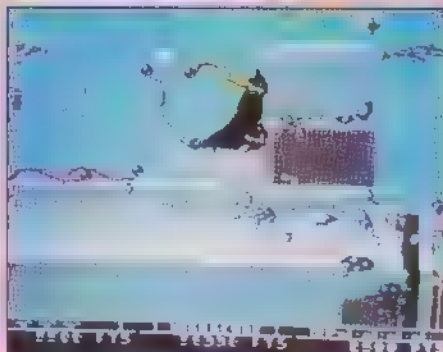
Vulcões que entram em erupção com pedras sólidas em vez de lava, dão o tom dessa longa e difícil fase. Fuja das pedras!

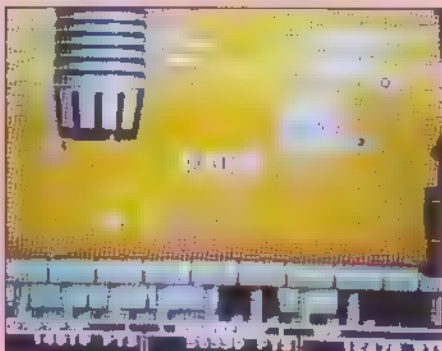
O CHEFE É UMA ENGUIA ALUCINADA QUE SOLTA TIROS TRIPLOS. NÃO SE TORNE UM ALVO FÁCIL. MEXA-SE SEM PARAR ATIRANDO SEMPRE

Fase 6

Esta fase tem apenas um inimigo: uma nave. Fácil? Nem tanto. Ela se divide em duas, depois em mais duas e assim por diante. Esperamos sinceramente que você tenha vários Continues sobrando. Boa sorte!

A NAVE É SUSPEITA. E NÃO POR ACASO. LOGO DE CARA OS CANHÕES DO MEIO DISPARAM COM TUDO EM VOCÊ. PIQUE A MULA!

MAIS UMA SURPRESA: UM CARA SAI DE DENTRO DA TURBINA. AH, DESTRUA TAMBÉM AS MANGUEIRAS. SENÃO VOCÊ SERÁ DESTRUÍDO...

Fase 7

O quê? Parece mentira, mas há alguns seres normais no pedaço: formigas, aranhas e outros. Tome cuidado redobrado com as pegadinhas do cenário. Uma curva em falso e adeus nave.

LANÇADORES DE LIXO METÁLICO. CLIMA DE HOLOCAUSTO ATÔMICO. ESPERE SUA DESCARGA E ACERTE TODOS DE UMA SÓ VEZ

Fase 8

O impossível acontece. Última fase do game. Você enfrentará uma verdadeira epopéia até chegar ao chefão final. A fase é longa e complicada. Calma e pau neles!

UM OVO METÁLICO QUE VAI ATRÁS DE VOCÊ. ESTALACTITES CAINDO SEM PARAR. ESTE É SÓ O COMEÇO DO CHEFÃO FINAL. E QUE CHEFE!!!

BLACK HOLE ASSAULT

Chegou a continuação de Heavy Nova, o primeiro game lançado para Mega CD. Se ■ versão original foi uma grande decepção, ■ Micronet resolveu caprichar neste Heavy Nova 2. O tempo de acesso entre os rounds de luta está mais rápido e ■ cenário muito mais transado. Black Hole Assault apaga da memória dos gamemaníacos a péssima versão original. Ainda bem!!!

Matéria prima, câmbio!

Estamos no século 21. A Terra está devastada e sofre enorme escassez de matérias primas. A única solução encontrada pelos humanos para sobreviver é explorar outros planetas. Várias espaçonaves são deslocadas para ■ operação. Uma delas, a nave 627, há seis meses em órbita, percebe a aproximação de OVNIS, os famosos objetos voadores não-identificados. Em questão de segundos a batalha está armada.

A 627 sai de órbita, não consegue ser encontrada pelo comando da operação, que fica na Terra. Os comandantes enloquecem. "Já é o terceiro caso nesta semana, o quinto no mês", percebem alarmados. "Precisamos fazer alguma coisa". Mas esta "alguma coisa" já está sendo feita, no espaço, pelos tripulantes das diversas espaçonaves. E mais: estão todos, alienígenas e humanos, vindo em direção à Terra. Alerta geral, alerta geral!!!

Viagem interplanetária

A guerra entre humanos e estranhos seres de outros planetas é intensa. Para participar dela, você precisa escolher entre dois personagens. Eles são identificados como type A ■ type B. O mais forte é o B e A é o mais rápido. Se você procura os melhores socos, escolha o A. Mas se preferir melhores chutes, fique com o B.

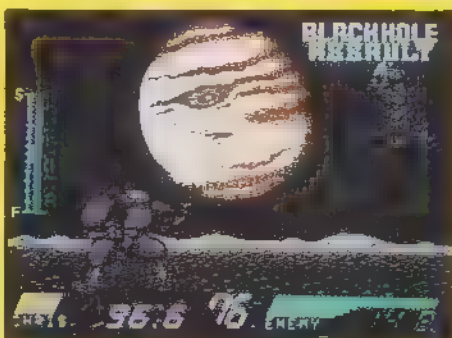
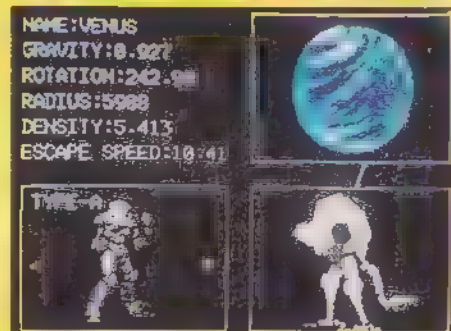
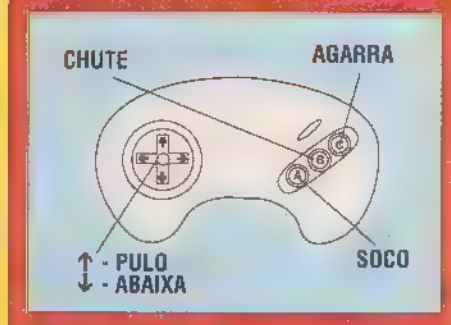
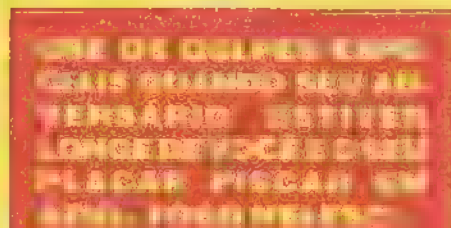
Cada fase corresponde ■ um planeta diferente com um inimigo mais estranho que o outro. Cada inimigo tem golpes especiais superpotentes. O problema é que eles variam demais. Ou seja: só encarando um por um você saberá como acabar com eles.

BLACK HOLE ASSAULT Micronet			
Luta/CD		1 a 6 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sincronismo total

Um dos maiores pecados de Heavy Nova era que o clima da música não batia com o das imagens. Parecia um trabalho feito às pressas. O som desta nova versão dá de mil a zero na original: variado e bem colocado, é uma curtição!

Black Hole Assault pode não ser o melhor game já lançado para Mega CD. Mas com certeza agradará aqueles que gostam de muita ação e pancadaria. E um pouco de informação! Afinal, você pode ficar sabendo da gravidade em diversos planetas e até sentir na pele o efeito do peso do ar. Chegou ■ hora de arregaçar as mangas e partir para a pancadaria interplanetária. A Terra precisa de sua força...

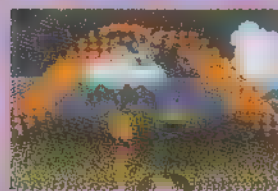
O chão de Marte escorrega mais que gelo. Cuidado para não se esborrachar e ser espancado pelo inimigo

UAU, que fundo! A batalha é intensa mas ■ visual compensa. Um rosto estilizado dá o maior tom artístico ao game

Densidade, gravidade ■ outros dados de cada planeta. Está tudo no começo de cada batalha

A você que deu a maior força à TUTTI GAMES neste ano, Desejamos um Power Natal, cheio de chocantes emoções.

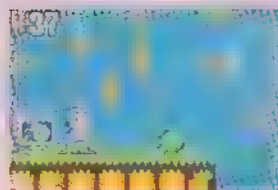
Neste natal 10 % de desconto na compra de qualquer cartucho em qualquer quantidade

MEGA DRIVE	US$
STREET SMART	19,50
S. MONACO GP	15,20
SUPER SHINOBI	16,20
SMASH TV	40,00
SHADOW OF THE BEAST	23,00
SUPER [illegible]EM 1	25,00
STRIDER	24,00
SHARK SHARK SHARK	20,00
SIDE POCKET	40,00
SPIDER MAN	22,00
SLIME WORLD	35,00
TOE JAM & EARL	30,00
TURBO OUT RUN	26,00
TURRICON	19,00
TOP PRO GOLF	40,00
TEST DRIVE THE DU[illegible]	41,00
TWO CRUDE BUSTER	23,00
TAZMANIA	30,00
THE TERMINATOR	41,00
TENNIS 92	30,00
THUNDER FOX	15,00
TECHNOCOP	18,00
TWINKLE TALE	35,00
USA BASKET TIME D. SONHOS	40,00
WINTER CHALLENGER	26,00
WORLD TROPY SOCCER	40,00
WRESTLE BALL	40,00
CAPITÃO AMÉRICA	40,00
AVANGERS	40,00
IND. JONES TEMP. DA PERD	40,00
THUNDER FORCE IV	40,00

NINTENDO	US$
ADVENTURES KINGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
ADVENTURE ISLAND	19,00
BARBIE	26,00
BUCKS BUNNY BIRTHIDAY	30,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	[illegible]
CAVEMAN GAMES	20,00
CALIFORNIA GAMES	22,00
DOUBLE DRAGON III	19,90
DUCK TALES	16,80
DE VOLTA P/ FUTURO II/III	17,00
DICK VIGARISTA	30,00
FLINISTONES	24,00
F-1 HERO II	26,00
FRANKSTAIN	22,00
GUN DEC	21,00
G. I JOE	[illegible]
INDIANA JONES	[illegible]
MARIO II	[illegible]
MARIO III	[illegible]
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
MEGA MAN V.D. DUCK	30,00
NINJA GAIDEN	19,50
NINJA CATS	19,00
N. Y. YANKES	19,80
PETER PAN HOOK	23,40
POWER BLADE	20,20
PEQUENA SEREIA	21,00
ROBIN HOOD	22,10
ROBOCOP 4	30,00
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	20,00
STREET FIGHTER	32,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS I	18,20
TARTARUGA III	[illegible]
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
THE PUNISHER	22,40
TOP GUN II	17,80
TOTALY RAD	18,50
TERMINATOR II	30,00
WOLVERINE	24,00

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

CHEGUEI.

MEGA DRIVE®

Master System®

ser o maior corre-corre! Veja só: **Mega Drive** - 1 ou 2 jogadores, 10 fases,
de 20 níveis, bônus em pista de looping, 8 mega. **Master System e**
Game Gear - 7 fases, 7 chefes, loopings estonteantes, 4 mega.
2 vai ser de tirar o fôlego. Corre aqui pra me ajudar.

SMASH TV

SMASH TV / Flying Edge			
Ação			1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

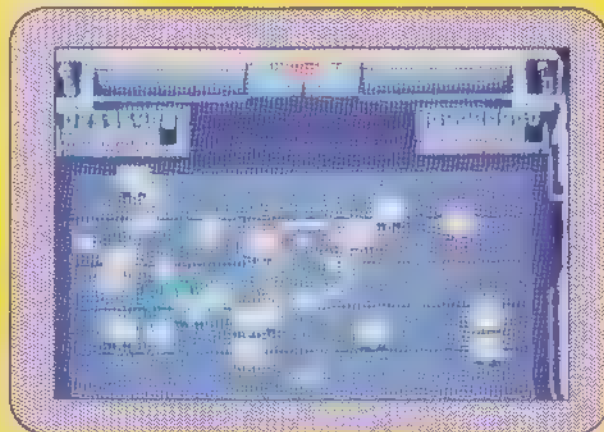
O ano é 1999. O programa de TV de maior audiência é punk. Transmitido para o mundo todo via satélite, espectadores enfrentam uma batalha de vida ou morte para ganhar milhões de dólares. Os concorrentes são soltos no enorme prédio da emissora de televisão. Todos os cantos estão repletos de justiceiros que têm a missão de eliminar o concorrente. Você precisa matar para não morrer.

A trama do game foi inspirada no filme Running Man - Os Sobreviventes, *escrito em cima de um livro de Stephen King e estrelado por Arnold Schwarzenegger. No filme, a sociedade do futuro se diverte com prisioneiros jogando-os no prédio da emissora de TV e assistindo ao seu desespero. Quem consegue se salvar ganha prêmios, além da liberdade.*

Sobrevivência em jogo

Não há nada mais sádico que se divertir com a morte de alguém. *Smash TV* transporta com perfeição este clima de fim de mundo. Mas com uma pequena diferença: você está em apuros e deve acabar com todos para garantir a sobrevivência. É duro estar do outro lado e sentir a situação na pele.

A versão para Mega Drive de *Smash TV* é melhor que a de Super NES. Os gráficos não são tão bons, a música é um pouco pior, mas o controle está muito mais preciso. Ou seja: o game é mais divertido e melhor de se jogar. *Smash TV* não é punk só no tema. Seu desafio também é punk. Boa sorte!

O primeiro chefe do game é o Mutoid Man. Você só pode acabar com ele usando armas especiais: bazuca, bombas e mesmo o tiro triplo. Seja paciente!

A fase de bônus é a sua chance de ganhar muita grana...mas não fique entusiasmado com os presentes. Há minas escondidas embaixo de muitos deles. E como tudo é desleal, seu maior presente é uma nova e enorme cambada de inimigos furiosos

✷ Jogue com um amigo da seguinte forma: um controla o boneco e o outro aciona os tiros. É bem menos difícil...

✷ BOMBA AMARELA - detona tudo na tela. É o famoso BINGO
✷ LOSANGO AMARELO - campo de força que frita todos na tela
✷ ESTRELAS AMARELAS - roda que dizima os inimigos
✷ PILHA DE TIROS - dá tiro triplo por alguns segundos

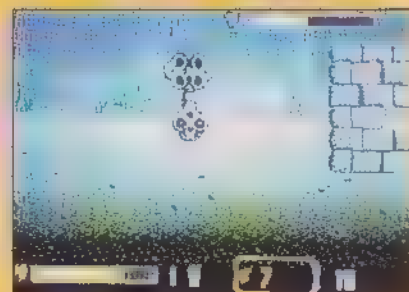
✷ Cuidado com o gordinho que anda nos cantos. Ele explode e joga fragmentos em você

O HERÓI QUE CONSEGUIR PASSAR PARA A SEGUNDA FASE SERÁ BRINDADO COM 4 CONTINUES

DEATH DUEL

O futuro é agora. Sua missão é combater os dez maiores guerreiros do mundo. Criaturas estranhas, meio humanas meio robóticas, povoam a tela neste game. Seu objetivo é acabar com tais inimigos no menor tempo possível. Quanto mais rápido, mais bônus ganhará. Se o tempo acabar, adeus. A perspectiva é a mesma de *Terminator 2:* você vê apenas a sua mira, a qual é controlada com o Direcional. Seu arsenal é composto por três tiros diferentes: cada botão corresponde a um dos tiros.

A grande sacada para tirar *Death Duel* de letra é ficar craque no controle da mira. Fugir do ataque inimigo e atirar no momento certo. Os cenários são super-harmoniosos e a música cativante. *Death Duel* pode não ser um game que desperta grandes paixões, mas com certeza garante momentos de diversão. Além de ser uma boa maneira de ir treinando para detonar *Terminator 2* logo mais.

Melhore sua artilharia comprando armas poderosas nesta loja especial. Fique ligado no macaquinho: ele faz carinho no vendedor e, pasme, injeta massa cinzenta no seu cérebro. É muito engraçado!

Este chefe é osso duro de roer. Use as muralhas para se proteger e aproveite para dar o bote logo que ele aparecer por trás delas. Não fique marcando no mesmo lugar, senão você leva chumbo grosso

DEATH DUEL / Razorsoft			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

HONEY BEE

A onda de joysticks tipo arcade chegou ao Mega Drive. Depois da verdadeira enxurrada de controles para Super NES, como o Power Stick Fighter da Capcom, a Sega resolveu acordar. Firmou acordos com algumas companhias para a produção de joysticks incrementados, com turbo e manche. O melhor deles parece ser este Honey Bee. Estético e resistente, ele surpreende pelo controle preciso.

Design Arrojado

Honey Bee traz uma inovação muito legal: os botões A, B e C são dispostos em um círculo e podem ser ajustados conforme a necessidade do game. Por exemplo, se os botões usados em um jogo são o A e o B, basta girar o disco preto para ter os botões na horizontal. Este procedimento é uma mão na roda para o gamemaníaco, porque os controles são acionados com facilidade e o mínimo esforço físico.

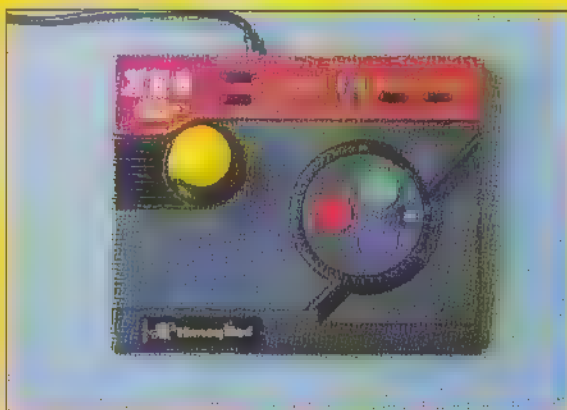
O manche tipo arcade (amarelo) que fica no lado esquerdo do joystick é desmontável. Para conectá-lo, basta rosquear o manche na sua base. Nem pense que isto siginifica fragilidade. O manche é super-resistente, além de ser muito preciso. Por ser leve não exige muita força para controlá-lo. As diagonais entram com facilidade. E o melhor: não faz aquele irritante barulho tipo clac-clac: você sabe que ele não quebrará a qualquer momento. É um manche muito bom.

Turbo e câmera lenta

Honey Bee apresenta turbo nos três botões. Eles podem ficar desligados, ativados ou ainda serem controlados pelo turbo speed. Este controle regula a intensidade do turbo e fica acima do controle de câmera lenta. Com ele é possível segurar o turbo nos botões desejados e ajustá-lo no decorrer da partida. Legal, né?

Outro recurso importante é a câmera lenta. Além de mostrar detalhes quase imperceptíveis de um game, pode torná-lo mais fácil. Se um scrolling for muito rápido, acione o slow motion para ter maior controle sobre a ação. Imagine ver os movimentos alucinados do Sonic nos mínimos detalhes. É chocante!

Vale quanto pesa

Honey Bee é um joystick muito bom para games espaciais e simuladores. Qualquer jogo que requer controles mais delicados fica melhor com ele. E é superprático. Para transportá-lo, tire o manche. Ele é pequeno e cabe em qualquer cantinho. É o melhor joystick de Mega Drive que já testamos. Uma bem-vinda novidade!

Bonito e prático: Honey Bee mede 15,5x19,5 cm e cabe no colo ou em uma perna só. Também é legal para jogar em cima de uma mesa. Turbo neles!!!

OPINIÃO DE NOSSOS PILOTOS

Christian - "É um dos joysticks mais precisos que já tive nas mãos. Suas respostas são rápidas"

Ioiô- "Os controles de turbo e câmera lenta são demais: dá para controlar a velocidade fácil, fácil"

Tadeu - "O slow e o turbo são muito bons. Gostei do formato: ele é pequeno e anatômico. O melhor joystick para Mega Drive, disparado"

YOUNG INDIANA JONES

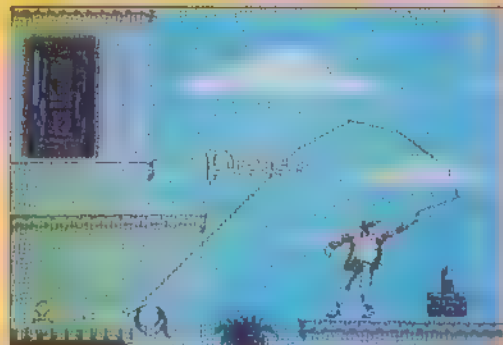
O herói mais cool do cinema grandioso faz sua estréia em um console de quarta geração. Depois dos clássicos para computador (confira nas páginas de PC) e daquele jogo superdifícil para o bom e velho Atari, Indiana Jones chega ao Mega Drive.

Young Indiana Jones, *a série de TV, conta as memórias do personagem vivido por Harrison Ford na telona. Só para você ter uma idéia da importância do seriado, cada episódio custou US$ 4 milhões ao produtor George Lucas. É muito dinheiro para um programa de TV!!*

Criança e adolescente

As crônicas de Indiana estão divididas em duas partes principais: infância e adolescência. Seu pai era professor e viajou o mundo. Graças a isto, Indiana entrou em contato com culturas diferentes, aprendeu várias línguas e tomou gosto por aventuras.

Suas memórias afirmam que seu pai lutou contra as potências do eixo (Hitler e aliados) na Segunda Guerra Mundial e até apoiou a Revolução Mexicana. Tantas experiências renderam uma bela história. Pena que a gente só tenha visto duas fases neste demo...

O visual é bonito e os movimentos bem coordenados. Mas ficou aquele gostinho de quero mais. Vamos aguardar: o lançamento da versão completa deste game deve sair em breve. Logo que pintar, você será o primeiro a saber. Fique antenado!

O chicote é a principal arma de Indy no começo do game. Faça belas coreografias e detone seus inimigos

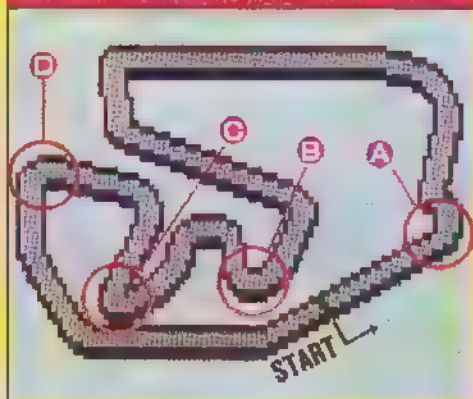
UAU, que visual! Uma estátua muito louca com um elefante passeando embaixo dela. Cuidado com o simpático elefante!

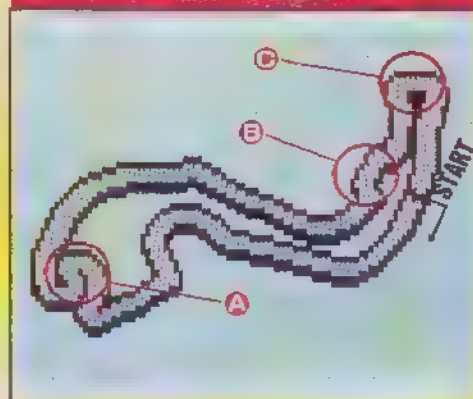
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

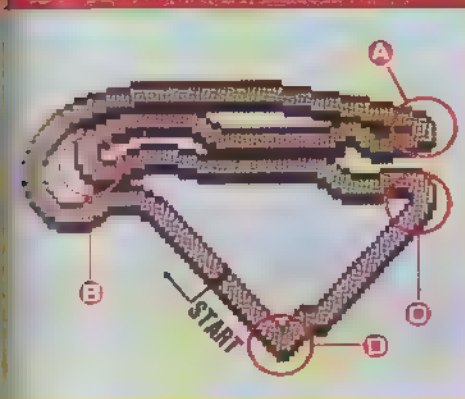
...s dicas que saíram na edição 22 não foram suficientes para saciar o apetite da moçada. Pelo menos é o que ...am as constantes cartas de vocês, fiéis leitores. Se naquela ocasião demos uma geral nas suas dúvidas mais ...entes, chegou a vez de entregarmos o ouro. Confira as principais dicas sobre seis das dezesseis pistas do GP 2. ... não escolhemos estas pistas por acaso. Estados Unidos, Brasil, Mônaco, França, Itália e Japão ...sentam todas as características de um campeonato de F1: circuitos de alta e de baixa, pistas de todos os ...mentes e dificuldades variados. Leia com atenção e derrote Senna. No game é um pouquinho mais difícil do ... na realidade. Afinal, Senna não passou de uma apertada quarta colocação no último campeonato mundial de F1...

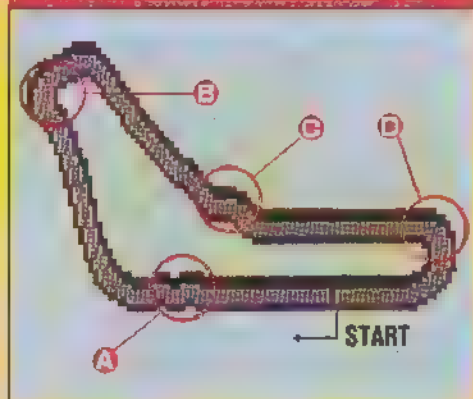
GP DOS ESTADOS UNIDOS

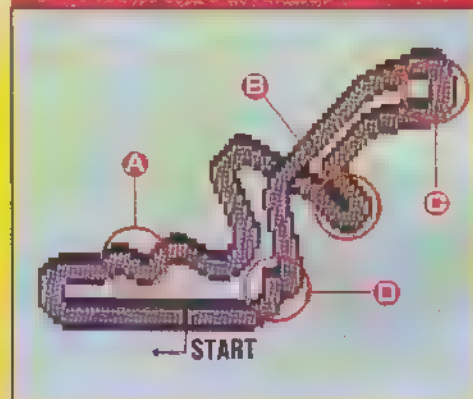
● ...aça a curva pela esquerda. O risco de ...é bem menor.
● ...eduza o ritmo a partir da sexta volta. ...buse, pois seus pneus estarão ferven... ...aça esta curva com uma marcha abai... ... usual.

GP DO BRASIL

● É o melhor ponto de ultrapassagem da pista. Atenção total na primeira volta!
● Entre na curva em ziguezague
● Faça esta curva em terceira ou quarta. Se for mais rápido, você vai rodar.
● Este é o ponto certo para acelerar e entrar com tudo no retão. Pise fundo!

GP DE MÔNACO

● Reduza para terceira e vá com tudo para o canto direito. Na saída da curva, engate a quarta.
● O programa do game coloca dois carros atrás de você. Não fique marcando. Feche a porta!
● Tangência radical: primeiro para a direita, depois para a esquerda.

GP DA FRANÇA

● ...á em sétima até este ponto. Engate ... pau na máquina.
● ...ste é o ponto chave para uma boa ... Uma curva bem-feita pode render a ...r volta do circuito.
● ...urva pouco acentuada com leve ...ncia para a direita. Engate sétima na ...
● Tente traçar uma reta ao fazer esta ... Corte caminho e ganhe tempo para ...aixo no retão.

GP DA ITÁLIA

● Há pequenas depressões neste trecho. Diminua um pouco para não rodar e perder muito tempo.
● Siga pela esquerda. No começo da curva, puxe para a direita e aumente uma marcha.
● São três ou quatro adversárips atrás de você. É um ótimo ponto de ultrapassagem para eles.
● Se um balão aparecer, acelere fundo. Você pode ultrapassar alguém ou pelo menos diminuir a distância.

GP DO JAPÃO

● Sacanagem total. Faça a curva em ziguezague. Seus adversários ficarão mais lentos e a vitória será uma mera questão de tempo.
● Entre na curva em quarta, mas sem pisar no freio. A velocidade ideal fica em torno de 295 km/h.
● Esta curva pode ser feita em qualquer marcha, menos na sétima.
● Comece a tangência pela direita para cortar caminho e executar a manobra em linha reta.

CRASH 'N' THE BOYS

STREET CHALLENGE

Spring Hill é uma típica cidade do interior dos Estados Unidos. A maioria de seus habitantes é rica e mora em belas e espaçosas casas. Mas existem os mais pobres, que ganham salários baixos. A moçada é tão dividida quanto o resto da cidade. Os ricos estudam no melhor colégio e os pobres no pior. Eles nunca se encontram. A não ser nas competições intercolegiais...

Os pobres são chamados de "Southsiders", exatamente por morarem na parte mais feia e desvalorizada da cidade, a região sul. Eles podem não ter grana, mas são craques nos esportes. Arrasam os ricos, conhecidos por "Hillers" por morar no topo da montanha (hill é montanha em inglês). Os hillers não se conformam com a derrota. E lançam um desafio aos southsiders: uma competição sem regras!!!

Que vença o mais sacana

Street Challenge tem cinco modalidades, uma mais desleal que a outra. Para vencer não basta nadar, correr ou saltar bem. Você precisa sacanear seus adversários. Passar o pé, dar caldos e fazer outras armações. Tudo para conduzir sua equipe à vitória. Afinal, revanche tem um gostinho todo especial.

Antes de começar, visite as lojas da cidade para aumentar sua capacidade atlética. Que tal conquistar as garotas de Spring Hill? Então trate de vencer!!!

400 meter hurdles

→:	Corre
A:	Quebra, pega e joga barreira
B:	Pula

O objetivo desta modalidade é cruzar a linha de chegada em primeiro. Mas há uma pequena diferença: você pode pular os obstáculos, passar por cima deles ou ainda jogar os pedaços de pau em cima do seu adversário.

Dica: pegue moedas no percurso para aumentar seu poder de compra

STREET CHALLENGE / Technos	
Esporte/Ação	1 a 4 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Hammer-throw

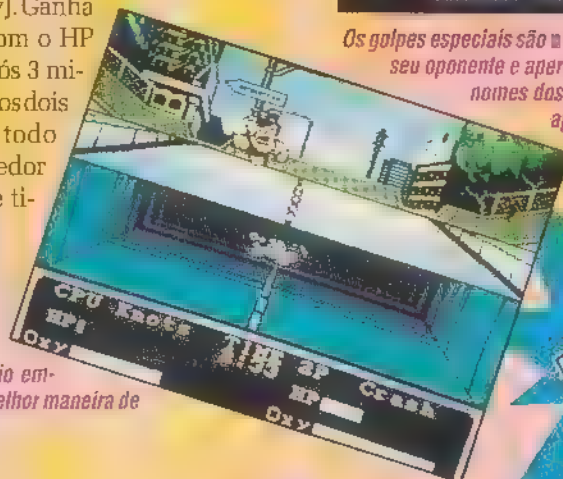
A:	Joga martelo
B:	Gira martelo

Golfe movido a marteladas. Você precisa colocar o martelo no buraco de golfe com o mínimo de arremessos possível. Mas nem tudo é simples: há várias armadilhas no meio do caminho. Prepare-se!

Lance o martelo apenas quando a barra de energia estiver piscando

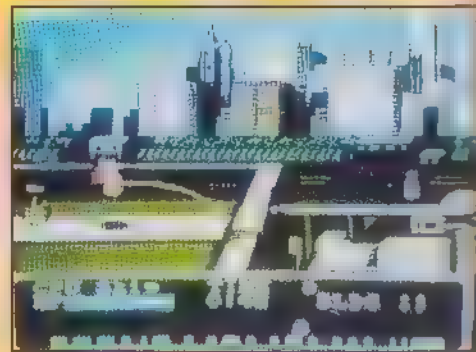
Swimming

Direcional:	Nada
A:	Pula no adversário
B:	Chuta embaixo d'água, respira (apertando várias vezes)

Natação que de natação não tem muito. O objetivo é dar caldos no adversário até ele ficar sem fôlego (Oxy). Ganha quem acabar com o HP do outro. Se após 3 minutos nenhum dos dois tiver perdido todo seu HP, o vencedor será aquele que tiver maior HP.

Chute seu adversário embaixo d'água. É a melhor maneira de acabar com ele

Roof top jumping

→:	Corre
A:	Larga uniciclo ou vara
B:	Pula, pega uniciclo ou vara

Pule de prédio em prédio, evitando os precipícios e tente chegar ao final. Você pode levar até três tombos. A não ser que você compre poder extra antes da prova... Não se esqueça de pegar moedas no meio do caminho. A pobreza é dura.

Segure B e solte no momento exato de seu salto com vara. Cuidado para não cair

Fighting scene

A:	Chuta
B:	Pula

Um judô todo especial, com golpes estranhos e poderosos. Ganha quem zerar o HP do adversário. Para tanto, faça o PP (punch power) sumir. Só assim você consegue reduzir o HP. Dica: há quatro moedas nos cantos da tela!!!

Os golpes especiais são o máximo. Fique bem perto de seu oponente e aperte B várias vezes. Quando os nomes dos golpes aparecerem na tela aperte A

POW!

STANLEY: THE SEARCH FOR DR. LIVINGSTON

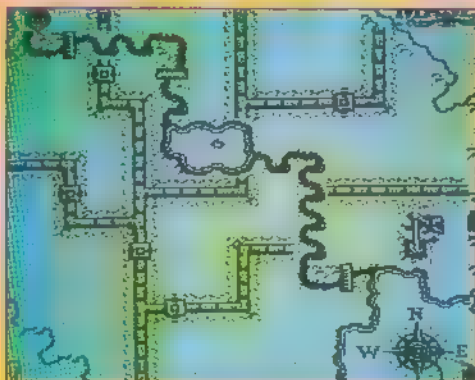
...nley é jornalista. Ele trabalha como ... para o New York City Newspaper. ... mandado para a África, em plena ... do atual Congo belga, na época ... pelos colonizadores (belgas, é ... Sua missão é percorrer a floresta ... de Dr. Livingston, um explorador ... louco que aparentemente se perdeu ... na floresta tropical.

...ngston deixou algumas anotações ... de seguir viagem. De posse dessas ...mações, você deve ir atrás do cientista ... Após ler e reler o calhamaço de ...ações, Stanley desconfia que o explo... não seguiu seu plano inicial de via... Enganou a todos e tentou descobrir ... sozinho. Como bom repórter que é, ... segue o rastro de Livingston e usa ...te intuição para desvendar dois mis... sumiço do cientista e a civilização ... do Congo belga.

...venture histórica

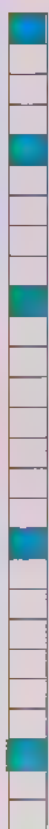
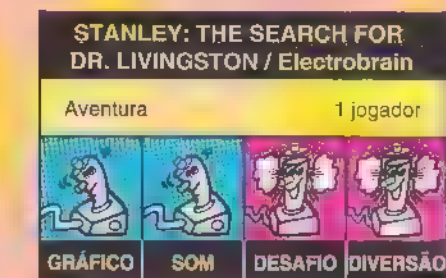
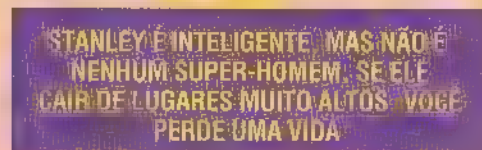
...sta adventure começa no dia 11 de ... de 1870. Se a África ainda é ...desconhecida hoje em dia, dá até para ...ar como era há 120 anos. Os mapas ... precários e os conhecimentos quase ...entes. O interesse externo pela flo... não era gratuito: quem descobrisse ...rtuosos caminhos e realmente colo... a área viraria "dono" da floresta. E ... melhor para um jornal do que estar ... no exato momento da exploração. ...m de louco e excêntrico, Livingston ... não gostar de companhia. Ele com... encontro com Stanley para entra...ntos floresta adentro. O jornalista ... ao local na hora marcada. Mas ...ston desaparecera, deixando apenas ... mochila para o jornalista, além das ...ções. Pobre Stanley...

Surpresas na imensidão

... mapa da região que aparece logo no ... do game não mente: o lugar é grande ... Portanto, a intuição é a melhor das ...das. Para você não ficar muito perdi... ...gumas dicas são fornecidas no decor... ...ogo. Ou seja: converse com todo mun... ... aparecer na sua frente. Pode ser útil. ... gráficos de *Stanley: The Search For ...ngston* não são primorosos e a mú... ...chata. Mas adventure é adventure e ...rte um desafio racha-cuca vai se ... Passagens secretas, itens escondi... ...tras surpresas surgirão no meio do ...nho. Pronto para a aventura, Stanley?

Não fique perdidão. Tente se localizar para iniciar a caçada a Livingston. Chame o mapa sempre que se perder ou use sua intuição

Passagens secretas e itens escondidos estão por toda a parte. Aventure-se por caminhos estreitos para achar surpresas!

Comecinho do game. O acesso à floresta não é facilitado. Ache Grapnel para entrar na perigosa selva de Masza

STANLEY É INTELIGENTE, MAS NÃO É NENHUM SUPER-HOMEM. SE ELE CAIR DE LUGARES MUITO ALTOS, VOCÊ PERDE UMA VIDA

BART SIMPSON VS. THE WORLD (códigos para Game Genie)

Vidas infinitas - SZONIPST
Munição ilimitada - OLUNPPOP

AMERICAN GLADIATORS

Mais vidas - basta digitar esta combinação na tela que pede a password e você iniciará o jogo na fase 4 e com 10 vidas:
ABABBBBB

TECMO BOWL

Passwords finais - para encarar a final neste ótimo game de futebol americano, tente as passwords abaixo:
San Francisco vs. Denver: 1DAFF7A6
Los Angeles vs. Washington: 967FBFA5
Miami vs. San Francisco: 072F7FAA
Cleveland vs. New York: 098DFFA9

TOXIC CRUSADERS

Passwords - para selecionar fases, digite os seguintes códigos:
Fase 2: 3276
Fase 3: 7525
Fase 4: 3815
Fase 5: 7011

BATMAN: RETURN OF THE JOCKER

Direto para a fase 7 - comece no nível 7-1.
É só digitar GPZT

Gatos e ratos nunca se deram bem. E Tom e Jerry fazem a dupla gato/rato mais famosa do mundo. Eles são simpáticos e meiguinhos, mas não se entendem. Afinal, ■ grande diversão de cada um é tirar um barato com ■ cara do outro. Neste Tom and Jerry: The Movie, *você assume o papel do vilão. Você é Tom ■ tem a complicada missão de correr atrás de Jerry até colocar suas garras no rato. Mas não é fácil. Jerry corre mais que Tom ■ ainda deixa umas bombas muito sacanas no meio do caminho. Ou seja: se você não se cuidar pode ter seus miolos queimados...*

TOM and JERRY™ THE MOVIE

Seis fases, muitas manhas

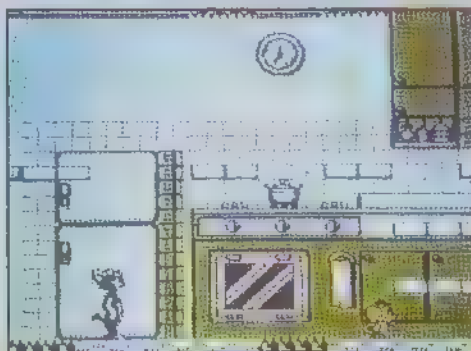
Tom and Jerry é um game curto. São apenas seis fases. A ação começa na cozinha ■ acaba em um quarto de bebê. Você ainda passeia um pouco pela cidade: vai ao centro, perambula no meio da floresta e visita as montanhas. Mas tudo com o mesmíssimo objetivo: pegar Jerry ■ acabar com ■ festa do rato.

Gato que é gato não se faz de rogado ■ nem tem medo de sacanagens de rato metido a esperto. Jerry se diverte porque Tom é atrapalhado. Mas também porque o mundo parece estar contra o gato. Ele é lento, desengonçado e ainda sofre com as artimanhas de seu arquiinimigo, Jerry.

Controle complicado

Tom só tem duas armas para encurralar Jerry: suas pernas e a cabeça. Aliás, use a cuca, porque os controles têm resposta lenta e pouco precisa. É a maior falha de um game com gráficos legais e diversão bem acima da média.

Seis fases, seis estratégias para pegar o rato. Este pode ser o ano dos ratos. Depois de Krusty ter se desesperado para encurralar os ratos e *Lemmings* ter invadido vários consoles, chegou a vez de encarar uma caçada a Jerry. Ele é muito mais simpático e manhoso e o jogo bem mais fácil. Resultado: pura diversão!

JERRY É MUITO ESPERTO. ELE SÓ CORRE QUANDO VOCÊ AMEAÇA CORRER ATRÁS DELE. PORTANTO, CORRA APENAS QUANDO O RATO ESTIVER SUBINDO EM PLATAFORMAS OU MUDANDO DE ALTURA NA TELA

Se você chegar muito perto de Jerry, ele deixará uma sonora bomba no meio do seu caminho. Não frite seus miolos

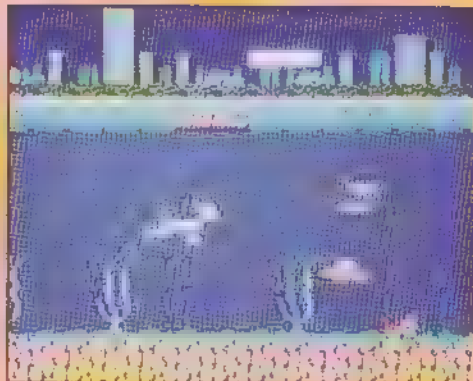
FASE 1 - THE KITCHEN

Será que ratos e gatos ficam bem na cozinha? A resposta deve ser não. Vá atrás de Jerry, sempre tomando cuidado com suas bombas. A primeira fase é baba. Basta chegar ao final para colocar as mãos no rato. Mas não se acostume. Da segunda fase em diante a coisa muda de figura. Prepare-se!

Vá por cima do cano para surpreender o rato logo depois. Use a cabeça, Tom!

FASE 2 - THE GARDEN

Jardim, belo jardim. Muita água para refrescar a cuca e vários obstáculos para fazê-la ferver. Encontre a fórmula certa e leve Jerry ao desespero. Aproveite para correr atrás do rato quando ele estiver subindo nas plataformas.

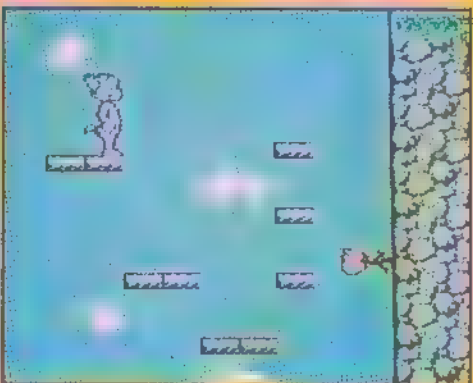
Caia n'água e continue nadando. Não suba na plataforma e confie nas suas braçadas. Fique na água e pegue o rato

FASE 3 - DOWNTOWN

No centro da cidade, prédios estão no caminho de Tom e Jerry. O cenário urbano não diminui a caçada. Fique atento às malandragens do rato e dê uma de esperto. Ele não perde por esperar...

Siga Jerry à distância. Quando ele chegar a um muro, não perca tempo. Pule em cima dele antes que o rato escale o muro

FASE 4 - THE FOREST

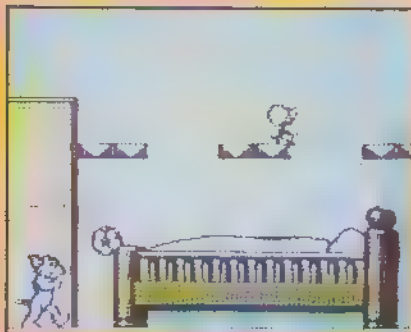
Esta floresta não tem bichos estranhos, tampouco areia movediça. Apenas ciladas. Não entre na de Jerry. Use a cuca! Há molas espalhadas pela fase inteira. Faça bom uso delas para voar.

A última plataforma da esquerda o leva para cima. Pule bem em cima dela e siga para a direita. Pegue o rato logo depois

FASE 5 - THE MOUNTAINS

Nada como respirar o ar da montanha. Muitas cachoeiras, alto astral. Preste atenção naquilo que cai na sua cabeça. Pode ser fatal! O chão coberto de gelo escorrega pacas. Cuidado para não se esborrachar com tudo no chão.

A correnteza é forte. Fique um pouco à direita da primeira plataforma para poder subir. Siga pela direita. Não fique marcando, senão Jerry escapará

FASE 6 - THE BABY'S ROOM

Entre brinquedos e berços existe um rato. E um gato desesperado para pegá-lo. Esta última fase é bem mais difícil. Mantenha distância de Jerry e só corra quando o rato estiver subindo. Fuja das bombas!

Pule os soldadinhos de chumbo e desvie da bola de futebol. Ah, tome cuidado com as abelhas. Vá pelas plataformas superiores para surpreender Jerry

GOLDEN AXE WARRIOR

Labirinto 1- o machado (axe) fica dentro de uma cesta na sala 1. Pegue-o e vá para a sala 2. Empurre a tocha da esquerda para fazer a porta abrir. Pronto, você achou o chefe. Após umas oito machadadas o chefão virará história.

Labirinto 3- use seu sabre longo (long sword) na base das árvores após concluir este labirinto. Sua recompensa valerá a pena: muitos itens importantes para o decorrer do jogo. Não tenha pena das árvores!

Chefão final- Death Adder é perigoso. Corra ao seu redor para desviar de seus ataques. Enfrente-o apenas quando o seu medidor de life estiver completo. Tenha uma maçã. Death Adder é forte. Cuidado.

RAMPAGE

Mais pontos - em cada fase onde você capturar um civil e o mantiver sob controle (sem fazer mais nada), ganhará pontos extras. O lobo pode segurar o executivo, enquanto o macaco consegue prender a mulher e o lagarto fica com o rapaz.

SUPER MARIO LAND 2
6 GOLDEN COINS / Nintendo

Ação | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

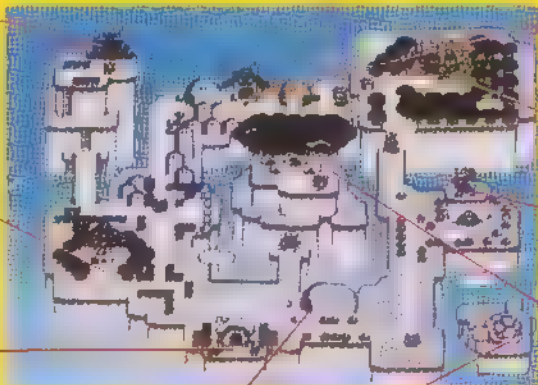
SUPER MARIO LAND 2 - 6 GOLDEN COINS

Para a felicidade dos mariomaníacos, a Nintendo não deixa mesmo a galera com saudades de seu personagem predileto. A segunda aventura de Super Mario para o Game Boy saiu há pouco nos States com muita ação e novidades. Agora, Mario enfrenta um vilão que é seu verdadeiro oposto: Wario, um gordinho bigodudo e malvado. Wario encantou todas as criaturas de Mario Land e trancafiou-se no próprio Mario Castle. Para salvar sua terra, o herói mais popular de todos os tempos precisa pegar seis moedas de ouro, invadir o castelo e enfrentar o maníaco Wario.

O NOVO MUNDO DE MARIO

Space Zone - Uma das moedas douradas está aqui. Flutue pelo espaço e encontre-a

Tree Zone - A árvore gigante do reino está infestada de bichos

Mario Land Entrance - A primeira fase tem o familiar visual de tubos e piranhas-flowers

Slot Machine - É uma espécie de fase de bônus, onde se pode faturar vários itens

Turtle Zone - Como não poderia deixar de ser, esta aventura de Mario também tem uma fase aquática

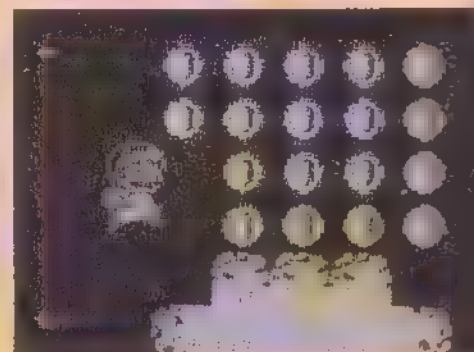
Macro Zone - Mario vai parar numa estranha casa com objetos enormes

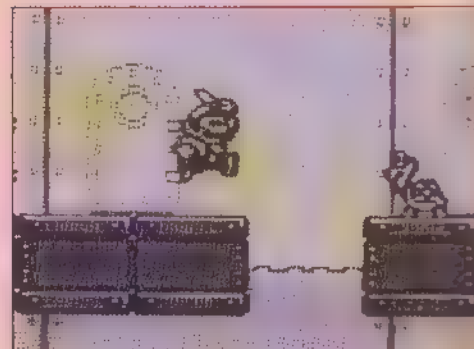
Pumpkin Zone - É um castelo escuro e cheio de fantasmas

Mario Zone - Nosso herói entra numa enorme réplica mecânica de si mesmo.

Mario Castle - É onde rola o confronto decisivo com Wario. Você só pode chegar aqui depois de pegar as seis moedas de ouro

Novas fantasias

Mario aparece neste jogo com duas fantasias inéditas. Uma é a de astronauta – com ela, Mario pode flutuar suavemente no espaço. A de coelho serve para fazê-lo voar. Já a terceira transformação que o herói experimenta no jogo é a mais conhecida de todas: Mario Flamejante, capaz de atirar bolas de fogo.

A roupa de astronauta é a única com que Mario pode explorar o vácuo da fase Space Zone

Quando você pega a cenourinha num dos blocos de interrogação, Mario transforma-se em coelho e pode voar

Para transformar-se em flamejante, Mario só precisa pegar a florzinha

MEGA MAN: DR. WILLY'S REVENGE

Chefes da primeira etapa - para facilitar seu trampo neste jogo, enfrente os inimigos da primeira etapa na ordem indicada:
1. Elec Man - entre desvios e tiros, você o vence com a arma normal
2. Ice Man - use o Elec Beam e este chefe estará no papo
3. Fire Man - com a arma Ice Cutter, você põe este esquentadinho numa fria
4. Cut Man - use a arma Fire Storm para acabar com o papo dele
Chefes da segunda etapa - agora, veja as estratégias e a ordem que você deve usar para enfrentar os chefes finais do game:
1. Flash Man - combata-o com o Ice Slasher
2. Quick Man - primeiro tire as energias dele com a arma Flash e depois apele para o Fire Storm
3. Bubble Man - a melhor arma para enfrentá-lo é o Quick Boomerang
4. Heat Man - espere que ele inicie o ataque e use a arma Bubble Lead
Password para o final - para ir direto ao estágio do Dr. Willy, basta usar esta password: A2, A3, B4, C2 e C3.

OPERATION C

10 vidas! - faça cuidadosamente a seqüência de comandos abaixo durante a tela de apresentação e você vai ganhar 10 vidas: ↑ quatro vezes, ↓ quatro vezes, ← quatro vezes, → quatro vezes, A, B e Start.

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

Seleção de estágios - use as passwords abaixo para ir direto aos estágios do jogo:
2 - DLT3QYBY
3 - GPLDMSRC
4 - MMCFGWXJ
5 - BGQTVKJP
6 - RTJBWN43

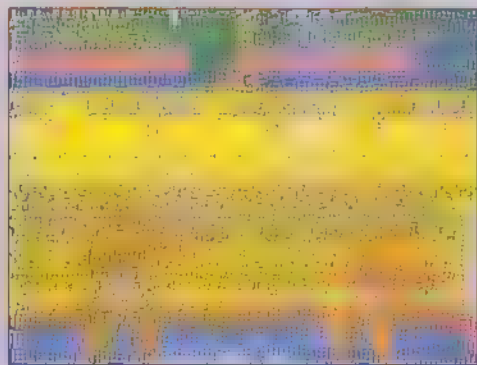
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Chegou a hora de subir no ringue. Depois de nocautear o Super NES, George Foreman invade a telinha. O game não é dos melhores, uma das poucas mancadas da Flying Edge, mas é pancadaria total. Jabs, uppercuts e outros golpes típicos do boxe o aguardam.

Conectando o seu Game Gear com o de um amigo você terá um grande confronto. O ringue será pequeno para a fúria de dois lutadores ensandecidos. Para conseguir um nocaute você terá de "pular miudinho": defender-se sempre e atacar na hora certa. A vida de boxeador não é fácil...

Tática de vencedor

A solução para uma grande vitória é a combinação de golpes na cabeça e no estômago: é fatal. Rapidez também é importante, mas timing é fundamental. Ou seja: a seqüência de golpes deve ser desferida na hora certa. Depois é só observar a resistência do adversário ir para o espaço.

O botão 1 comanda o braço esquerdo e o 2 controla o braço direito. O principal golpe é o superpunch. Aperte os botões 1 e 2 até a sua barra de energia ficar cheia de pontinhos e sua luva ficar branca e piscar. Daí, aperte 1 para jogar seu adversário na lona. *George Foreman's KO Boxing* não é nota 10, mas garante bons momentos de diversão. Preparado?

O superpunch é detonante. Use-o apenas quando necessário e assista à queda de seu adversário. Ninguém agüenta muitos superpunchs seguidos

O desgaste do round pode ser compensado com um lanchinho no intervalo. Foreman é vidrado em hambúrguer. Que tal uma mordidinha?

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING Flying Edge			
Esporte			1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Cada vitória vale de 2 a 4 pontos, variando se for por pontos, nocaute técnico ou nocaute-beija-lona. Quanto mais pontos você ganhar, mais forte voltará para a próxima luta. Ou seja: KO (nocaute) neles. E comemore o título!

GAME GEAR

FANTASY ZONE

Aqui vão algumas dicas para você detonar neste lindo game para Game Gear. Confira!

Armas especiais - tenha dinheiro em mãos para comprar canhões de laser e bombas duplas. As lojas também oferecem escudos e eventualmente uma nave extra.

Maior velocidade - se a grana estiver curta, compre asas grandes (big wings). Elas custam a bagatela de 100. Para voar baixo você precisa gastar um pouco mais: 100.000 rendem um foguete arrasador!!!

Primeiro chefe - seu nome é Lefant. Apesar do nome, ele não é dos mais difíceis. Atire sem parar no seu nariz. Ele vai explodir, explodir, explodir.

Segundo chefe - Flame já é mais durão. Acerte-o com a superbomba *(heavy bomb)* e comemore a fase 3.

Terceiro chefe - ele tenta congelar seus adversários. Seu nome, Iceeze. Use a lanterna (flash) para esquentar seus miolos e depois trate de atirar em todas as partes de seu corpo.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Para voar baixo - monte seu carro com a seguinte configuração: transmissão automática Wing Type Zero, Tires (pneus) B-Comp. Motor Model A. Você vai detonar a 316 Km/H.

PSYCHIC WORLD

Seleção de fase - logo na tela de abertura, segure ←, ↑ e os botões 1 e 2. Conseguiu? Agora aperte Start. Prontinho! Escolha a fase que quiser.

SHINOBI

Teste de som - você curte um som? Então saque só. Na tela de abertura, segure ↑ e aperte Start. Agora você pode ouvir todas as músicas.

Dragon's Lair 2

Se você ficou babando com este super movimentado jogo dos arcades, mas também muito papa-fichas, anime-se: ele agora está disponível para o seu PC. Dragon's Lair 2 tem o mesmo pique e estrutura da versão para os arcades: a seqüência do game depende de comandos certos na hora certa. A história está um pouco mais curta que o original e tem algumas cenas diferentes. A resolução gráfica também é um pouco inferior. Agora, a grande diferença é que os objetos não piscam no vídeo, indicando o comando que você deve dar: você tem de adivinhar o que fazer. Isso torna o jogo muito mais difícil que a versão dos arcades. Em termos de dificuldade, o Dragon's Lair 1 e Space Ace, ambos de PC, também não chegam nem perto.

Desenho animado

Dragon's Lair poderia ser definido como um grande desenho animado do qual você é participante. A princesa Daphne, esposa de Dirk, o Destemido, é raptada pelo mago Mordroc e levada para outra dimensão de tempo. Dirk parte para o resgate e a única forma de encontrá-los é pegando a máquina do tempo no castelo de Mordroc. Agora, para você não ficar boiando ou ter vontade de jogar o computador na parede, vamos dar umas dicas para os momentos mais críticos do jogo.

Vale a pena fazer um sacrifício por ela, você não acha?

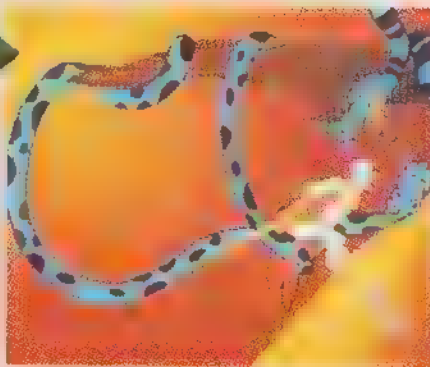
CENA 27
The snakes of Eden

Depois de ter passado pelos guardiães do Eden, Dirk topa com duas cobras azuis. É preciso espantá-las (tecle INS três vezes, uma para cada enroscada das cobras).

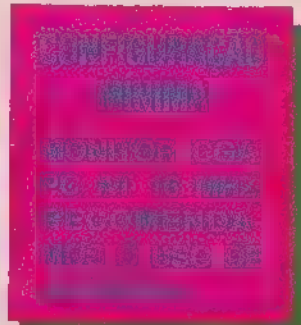
CENA 28
Swinging of the snakes

Suas tentativas para livrar-se das cobras não deram certo e Dirk está totalmente enrolado. Primeiro, faça um movimento para a direita (tecle →) para escapar do bote de uma das cobras. Em seguida, Dirk deve ir para cima (tecle ↑) para esquivar-se do segundo bote. Na seqüência, é preciso ir para cima novamente (tecle ↑) para finalmente livrar-se das duas. Tudo deve ser feito rapidamente.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

MONITOR VGA
PC AT 16 MHZ
RECOMENDA...

DRAGON'S LAIR 2 TIME WARP			
Sullivan			
Ação			1 jogador
Lançamento Brasoft			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

PLACA DE SOM

Os sons e vozes digitalizadas do jogo são bárbaros, mas só funcionam para computadores que tenham placas de som. Quem não tiver estes acessórios não vai ouvir nadinha, nadinha.

CENA 35
Dirk vs. Mordroc

Dirk perdeu a espada para Mordroc e agora é ameaçado pelo mago. O precipício sobre o qual está o cavaleiro começa a despencar. Situação difícil esta, não? Pule fora do precipício (tecle ↑ e aí escape do primeiro ataque de Mordroc (tecle ← e ↑ rapidamente) e do segundo (tecle →).

CENA 36
Dirk leaps to the Death Ring

Depois de escapar de Mordroc, você precisa pegar o anel na borda de um precipício prestes a desabar. Chegue perto do anel (tecle ↑), e quando as pedras começarem a cair, salte para uma pedra à direita (tecle → e em seguida use o cinto para apanhar o anel (tecle INS). Para cair fora do local, salte à esquerda (tecle ←).

CENA 37
Dirk throws ring at Mordroc

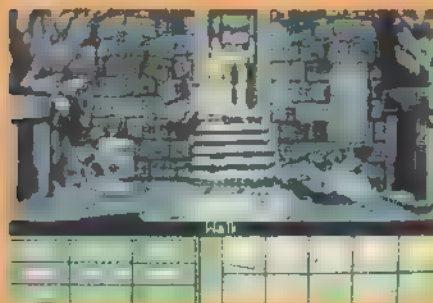
Neste momento, o mago lança um raio sobre você. É preciso subir numa estalactite (tecle ↑) e arremessar o anel (tecle INS).

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Na edição passada, levamos você às portas do labirinto de Creta. E agora? Veja ■ que vai rolar.

Logo na entrada do labirinto você vai ver três cabeças de estátua sobre uma prateleira. Pegue apenas duas delas e atravesse o portão. Depois de ter cruzado o portão, use o chicote na cabeça que ficou do lado de fora, trazendo-a para o seu lado (foto). Você vai precisar das três mais adiante.

Worldstone

Explorando o labirinto, você vai encontrar uma sala com uma plataforma no meio (veja foto). Faça com que Indy e Sophia pisem na plataforma, fazendo-a descer para o piso de baixo. E quem está lá, mortinho da silva? Dr. Sternhart, aquele que roubou a Worldstone. Pronto, você acaba de achar a pedra que faltava. Apanhe também o bastão dele para usos futuros e caia fora, subindo pela corrente atrás da cachoeira.

Outro portão

Continuando sua exploração pelo labirinto, você vai encontrar uma sala com um portão e uma prateleira parecida com aquela do começo. Coloque as três cabeças que você trouxe sobre a prateleira para abrir o portão. Ao cruzá-lo você vai encontrar dois caminhos.

Pegue primeiro o de cima até encontrar uma caixa de ouro, cuja função é atuar como isolante para o orichalcum. Neste local é impossível pegá-la, mas você deve usar o bastão para cutucar ■ estaquinha embaixo do enorme contrapeso (counterweight). Feito isso, volte ao ponto de partida e tome o caminho de baixo, até encontrar uma sala com uma enorme cabeça de estátua. Coloque o bastão dentro da boca da estátua, fazendo o elevador subir (com Indy em cima, é claro). Aí é só pegar ■ caixa, os orichalcuns e voltar à sala onde você deixou Sophia.

Mais um portão

Voltando à sala da plataforma, você perceberá que ela não desce apenas com o peso de Indy. Use o chicote na cabeça da estátua para derrubá-la e colocá-la sobre a plataforma. Era o peso que faltava para descer. Chegando lá embaixo, siga pela passagem no fundo da sala até encontrar um portão. Problema: ele só abre pelo outro lado. Você precisa convencer Sophia, na base do papo, a entrar pelo buraco na parede, ao lado do portão.

Passando pelo portão, você vai cair num local do labirinto que parece não ter saída. Peça para Sophia colocar seu colar de orichalcum dentro da caixa de ouro, junto com os outros orichalcuns que você tiver. Aí, use o detector em cada um dos cômodos daquela ala do labirinto, até que aponte para uma parede. Pegue o ship rib e escave ■ parede: uma porta aparecerá. Passando por ela, você vai encontrar uma sala com a miniatura da cidade.

Usando as pedras

Bem no centro da cidade em miniatura há uma convidativa estaca. Encaixe as pedras Sun, Moon e World na estaca, arrumando-as na combinação pedida (foto). Uma das portas da sala vai se abrir. Mas quando você entrar por ela, Kerner aparecerá. Ele vai ameaçar Indy ■ Sophia de morte, caso você não entregue as pedras. Faça o que ele pedir: entregue as pedras. Kerner levará as pedras e Sophia, deixando Indy trancado na sala. Para sair desta, use o ship rib na parede oposta à porta até abrir um túnel. Indy sairá são ■ salvo na entrada do labirinto.

Submarino

Ao sair do labirinto, você verá o submarino para onde Kerner levou Sophia e as pedras. Corra pra lá. Chegando à torre do submarino, você vai ver um intercomunicador: use-o para mandar toda a tripulação para a proa. A galera desocupa a sala de comando ■ você fica à vontade para descer. Aliás, com isso você literalmente assume o comando do submarino. Seu objetivo nesta etapa será dirigi-lo até a entrada secreta de Atlantis, no fundo do oceano. Mas isso é trampo para o próximo capítulo desta novela.

ESPERAMOS QUE VOCÊ CONSIGA FAZER TUDO DIREITINHO ATÉ AQUI. NÃO PERCA A EDIÇÃO 25, COM AS RESPOSTAS PARA OS NOVOS ENIGMAS DO JOGO. ATÉ LÁ!

ART OF FIGHTING

Este game é um provável sucessor de Street Fighter 2. São vários personagens ■ diversos golpes específicos. Tudo começa quando a irmã de Robert ■ de Ryo, Yuri, é raptada misteriosamente por um enigmático vilão. Você terá de passar por uma série de combates ■ ■ negócio é distribuir porrada, mas sabendo ■ que está fazendo. E vai gastar muitas fichas para dominar os comandos. Mas vale ■ pena: os gráficos são chocantes, ■ som tem tudo a ver ■ os lutadores são grandalhões com habilidades supersacadas. Se você for jogar sozinho, só poderá utilizar Robert ■ Ryo. Aqui, damos os dez lutadores e seus principais golpes. Portanto, fight!

ART OF FIGHTING / SNK

Luta — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

RYO E ROBERT

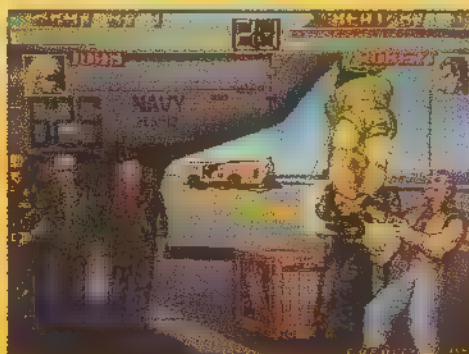
São caras rivais, rápidos e fortes. Ryo é superparecido com o Ken do Street Fighter.

Robert já anda todo alinhado: rabo-de-cavalo, colete, calça social ■ sapatos. Os dois são semelhantes em sua habilidades.

MAGIA SUPERPODEROSA - *Ryo ataca Robert com seu melhor golpe: → ,← ,↓, ↘ ,→ + A . Mas ambos têm poderes praticamente iguais.*

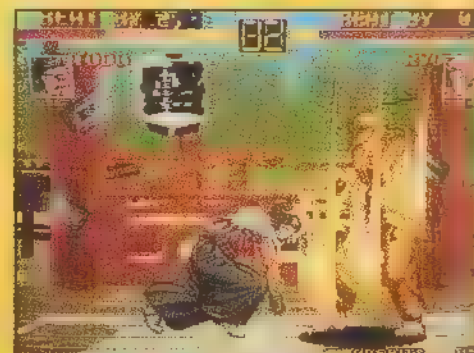
Pé de fogo:	→, ↘, → + B
Magia simples:	↓ ,↘, → + A
Pé rápido:	→, ←, → + C
Jogar o inimigo:	C
Dragon punch:	→, ↘ ,↓, → + A

JOHN

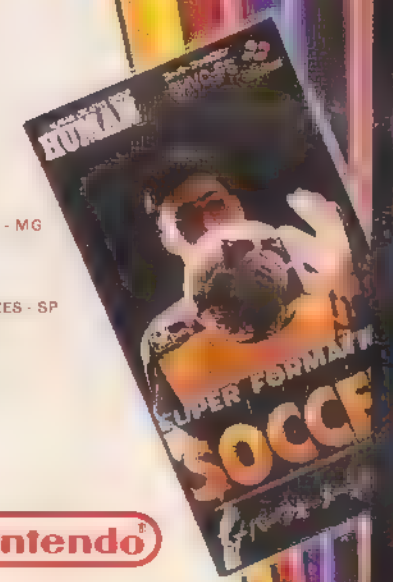
Este cara se parece muito com o Guile: é norte-americano, usa um macacão verde, mas não tem o look meio punk do personagem de Street Fighter. É forte pra caramba e reage aos comandos num meio termo entre rápido ■ devagar. Seu melhor golpe é ■ giratória no ar com os braços.

GIRATÓRIA - *Este vôo com os braços é um golpe exclusivo de John: ↙ ,↗ + A*

Magia:	↓ ,↘ ,→ + A
Chute rápido:	↙ ,↓, ↙ ,← + B

TODO

Todo é um samurai com estilo medieval. É forte e lento, mas tem como principal vantagem uma magia que joga lâminas no adversário.

MAGIA COM LÂMINAS - *pode ser um golpe fatal: ↓ ,↘ ,→ + A*

QUANTO MAIS CHEIO ESTIVER O MEDIDOR DE MAGIA (EMBAIXO DO LIFE), MAIOR SERÁ A INTENSIDADE DO FEITIÇO

Continua na pág. 38

LKC É O POINT.
VIDEOGAME É NINTENDO,
O RESTO É
BRINQUEDO ELETRÔNICO.
A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO
CONTA DO BRASIL.
LKC BRASÍLIA - DF
Tel.: (061) 273-9083
LKC GOIÂNIA GO
Tel.: (062) 241-0263
LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO - Mooca
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ - PR
Tel.: (0455) 73-2031
LKC JOINVILE SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0015
LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763
LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125
LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537
LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432
LKC CAXIAS DO SUL-RS
Tel.: (054) 221-3456
SUPER NINTENDO
Nintendo
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA PR - R. 24 de Maio, 765
LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville
Térreo 1
LKC JOINVILE SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax (085) 234-2545
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

Continuação da pág.36

LEE

É um oriental mascarado, rápido e medianamente forte. Tem garras embutidas nos punhos, tipo as de Vega.

GARRA EMBAIXO - *Um detono que faz picadinho do adversário: ↓ ,↘ ,→ + A*

Garra em cima:	↓, ↘ ,→ + B
Tapa rápido:	→, ←,→ + C
Chute:	↙ , ↗ + B

KING

Ela é rápida, mas muito fraca. Tem magia veloz. King lembra muito a Chun Li.

MAGIA - *King salta para o seu ataque: ↓ ,↘ ,→ + B*

Chute rápido:	↓ ,↙ ,← + B
Voadora com o joelho:	↙ , ↗ + A

MICK

Mick tem pinta de atleta, mas é médio em rapidez e força. Tem boa envergadura.

MAGIA NO ALTO - *Soco no ar, Mick solta esse petardo em Jack: ↓ ↘ → + A*

Magia no chão:	↓ ↘ → + B

JACK

É um cara pançudo, muito forte e pesado. Jack é lento... quando cai no chão, demora para se levantar. Mas sua voadora e seu soco com dois pulinhos antes são pancadas violentas e demolidoras.

VOADORA - *Ryo viu estrelinhas depois desse golpe: ↙ ↗ + B*

Soco com dois pulos antes:	↓ ↘ → + A

MR. BIG

Ele é um dos chefões. Forte e rápido, Mr Big detona o adversário com sua magia. Esse carecão bigodudo luta com dois porretes que, quando tocados no chão, soltam o implacável feitiço. Não adianta se defender dessa magia. A única saída é quicar na parede, pulando para o canto da tela e apertando o botão C. Se você quer comandar Mr. Big num combate, fique sabendo que isso só será possível depois que ele for derrotado.

MAGIA - *Esse ataque não tem defesa: ↓ ↘ → + A*

CHARADA (?)

Esse cara não tem nome: só pinta um ponto de interrogação na tela. Resolvemos denominá-lo Charada. Se você está jogando contra a máquina, ele é o último chefe e tem as mesmas características e os mesmos golpes de Ryo, porém com mais força e rapidez.

Mistério: se você vencer o Charada, o game mostrará seu personagem vencedor preparando um golpe mortal. Quando você estiver pra acabar com a raça do vilão, aparece Yuri, a sua irmã, que lhe pede para poupar o bastardo Charada. Finalmente, ela diz: "Ele é nosso...". Eis que pinta um continue na tela. Não dá pra entender!

O duelo entre os chefões: Mr. Big empunha seus porretes para enfrentar o Charada (?). Que vença o melhor!

HI-TOP GAME

COMPATÍVEL COM O SISTEMA NINTENDO

- Par de Controles - **TURBO***
- Acompanha um cartucho
- Adaptador para TV
- Conversor AC/DC

milmar

TEL.: (011) **574-0204**

Jogos disponíveis: Futebol • Volleyball • Krazy Kreatures • Double Strike • F-15 • Pyramid • Tiles of Tate • Impossible Mission II • Dudes

**Acelera funções, tais como: saltos, corridas, ataques, lançamentos, etc.*

VENDO

▶ Microcomputador Expert MSX 1.0. Marcelo José de Sousa, tel.: (011) 575-2273.

▶ Super NES, um Mega Drive e um Game Boy. Alexandre, tel.:(011) 65-9183.

▶ Game Boy com estojo ■ sete cartuchos. Gustavo Pares, tel.: (011) 842-1493.

▶ Cartuchos de Mega Drive. Eduardo Simon, tel.:(011) 702-4528.

▶ Mega Drive com dois controles ■ 10 cartuchos. Paulo Eduardo P. de Moraes, tel.: (011) 869-2030

▶ Turbo Game VG 9000 T com dois controles e dois cartuchos. Felipe Willrich de A. Schlindweon, tel.: (061) 223-4901.

▶ Master System com Pistola Laser, óculos 3D , Rapid Fire e 16 cartuchos. Renato Menezes de Azevedo, tel.: (0512) 225-6706.

▶ Dynavision III com um joystick e quatro cartuchos. Giovanni Goulart, tel.: (0532) 32-7571.

▶ Phantom System com adaptador e 193 jogos. Ederson Ney Rodrigues, tel.: (035) 421-1142

▶ Cartuchos importados de Game Gear todos em caixas lacradas. Michel, tel.:(011) 275-5644

▶ Cartuchos de Nintendo Americano. Felipe Bruno, tel.: (0123) 21-9550.

▶ Master System I com sete cartuchos e pistola, mais um Atari 2600 com 28 cartuchos. Lya M. Paiva Castro, tel.: (061) 577-1888.

▶ Phantom System com dois controles, pistola e quatro cartuchos, mais um Atari 2600. Alóis Munhoz Pereira, tel.: (071) 247-9783.

▶ As edições número 01 ■ 12 além de Super Mapas da Revista AÇÃO GAMES. Júlio César Dória Alves, tel.:(0132) 22-2353.

▶ Adaptador de Mega Drive para jogos de Master System na caixa com manual. Guilherme S. Roxo, tel.:(011) 884-1862.

▶ Master System com três controles ■ dois cartuchos. Antônio Ricardo de Lima Soares, tel.: (0132) 92-4941.

▶ Mega Drive nacional com três cartuchos, mais um Phantom System com 12 cartuchos e adaptador J72. Giovanni Laurienzo, tel.:(011) 918-1488.

▶ Minigames da Casio sem uso. Vitório Hélio Minkauskes, tel.:(011) 575-3200.

▶ Dois Atari 2600 com 128 jogos. Tiago Morali Salviato, tel.: (011) 743-3190.

▶ Adaptador de Super NES para Super Famicom. Danilo Rosa Gatto, tel.:(011) 458-1274.

▶ Mega Drive nacional com três cartuchos e um Micro Genius com pistola e seis cartuchos. Fábio Gomes Marques, tel.: (0132) 76-2448.

▶ Game Boy com seis cartuchos ■ bateria recaregável. Guilherme M. Cavalcanti, tel.: (0192) 39-2098.

▶ Nintendo americano com pistola, tapete ■ dois controles. Carlos Alberto Andrade, tel.:(071) 336-1335.

Cartuchos *B-52 e Turtles 3* d sistema Nintendo. Rodrigo Amara de Andrade, tel.:(0125) 44-2942

As edições números 10, 12, 13 14 da revista AÇÃO GAMES. Mar A. Cavalari. Rua Dr. Nuno de As sis, 94, apto.11, Santo Amaro. CEP 04746000, São Paulo, SP.

Coleção completa da revista A Semana em Ação. Daniel F. C Bueno, tel.:(0143) 72-2705.

Os cartuchos *Battletoads* e *Capitão Planeta* do sistema Ninten Leandro F. Guerra, Rua Do Meimrado, 188, Freguesia do O, CEP 02961, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Mega Drive japonês transco dificado com dois cartuchos mais u Top Game VG 9000 por um Supe NES. Leonardo Fukushima, tel.:(01 562-0107.

▶ Master System com nove cartu chos, dois controles e pistola Rap Fire, por videogame do sistema Nintendo com cinco cartuchos Wilmar Scudino Curtiz, tel.:(021 222-1361.

Walk Machine e um Phantom System por um Mega Drive com dois cartuchos. Alisson H. de Moura, tel.:(031) 921-9430.

Cartucho *Rock Man 2* do sistema Nintendo 60 pinos por *Batman*, do mesmo sistema. Acássio Conceição Oliveira, tel.: (011) 491-9564.

Os cartuchos *Sonic* e *Quack Shot* do Mega Drive por outros cartuchos do mesmo sistema de meu interesse. Sidnei, tel.:(011) 249-0345.

Mega Drive nacional com 12 cartuchos por um Super Nintendo transcodificado com dois cartuchos. Wilson ou Rogério, tel.:(011) 944-2637.

O cartucho *Final Fight* por *Street Fighter 1* ou *Super Mario World*, do Super NES. Hélio Yukio Takeshita, tel.:(011) 466-1308.

Phantom System com cinco cartuchos por um Mega Drive. João Guilherme, tel.:(011) 822-2426.

Top Game VG 9000 com três cartuchos por um Mega Drive. Lindon Jonhson D. P. Sousa, tel.: (011) 558-2984.

Bicicleta Caloi Cross Freestyle mais um VG 2800 e um computador CP-200 S por um Mega Drive. Armando Augusto ou Paulo, tel.:(021) 342-6852

Nintendo original transcodificado com sete cartuchos mais uma arma de Paintball Crossball L68 com manual e capa especial mais uma luva de beisebol por um Super NES com um cartucho. Diego ou Bernardo, tel.:(011) 871-0213.

Phantom System com dois cartuchos e adaptador J72 por um Super Nintendo. Jailson B. Ferreira, tel.:(011) 413-3267.

Mega Drive completo com dois cartuchos por uma bicicleta Mountaim Bike. Carlos Eduardo Farias, tel.:(011) 716-2574.

Master System com um controle, pistola Light Phaser, um Rapid Fire e seis cartuchos, mais um Dynavision III com quatro cartuchos por um Super Nintendo. Jesner Sereni, tel.:(011) 439-2045.

Nintendo transcodificado com dois controles e cinco cartuchos por um Super Nintendo. Marcos Paulo S.Dantas Neto, tel.:(021) 342-4482.

DESAFIO

Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Street Fighter 2* do Super NES. Quem tiver força e coragem é só entrar em contato. Kleber Oliveira Gandim. Rua Joaquim Araújo Lima, 3421, Embratel, CEP.78900510, Porto Velho - RO.

Desafio qualquer ser a me vencer no jogo *Yo! Noid* do Nintendo. Ricardo Amaral de Andrade, tel.:(0125) 44-2942.

Desafio qualquer pessoa a me enfrentar no jogo *Battletoads* do Nintendo. Vamos lá, tenha coragem aperte Start para iniciar este jogo. Bruno Tavares de Farias, tel.:(081) 721-3794.

CLUBES

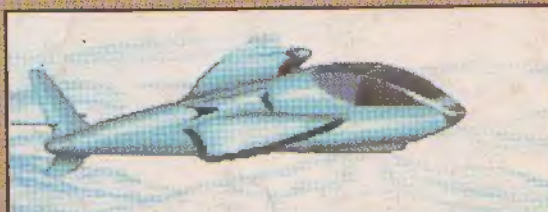
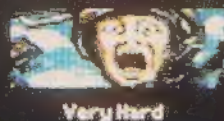
CLUBE LOUCOS POR MEGA Rua Arquimedes Gonçalves, 193, Ed.Pinheiro, apto.103, Jd. Baiano, CEP.40050, Salvador, BA. O clube oferece um jornal quinzenal com estratégias, lançamentos e recordes e ainda lançamentos quentissímos dos Estados Unidos e Japão. Escreva-nos.

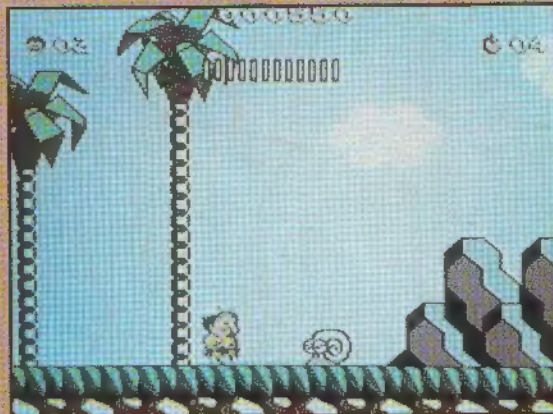
MANIC GAME WORLD Caixa Postal 97455, Nova Friburgo, RJ, CEP 97455. Fundamos um ótimo clube especializado em todos os sistemas de videogames, inclusive em computador PC. Fornecemos jornalzinho com dicas e recordes. Para ser sócio, basta enviar seus dados e os de seu videogame além de uma foto 3x4 para carteirinha.

CLUBE PSYCHO GAMES Rua Dr. Adolfo Barreto, 94, CEP 13730000, Mococa, SP. Trabalhamos com todos os tipos de consoles e ainda oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas e estratégias chocantes e organizamos campeonatos entre os sócios.

SNES
BATTLE CLASH

Feito para a bazuca Laser Scope, este jogo é um verdadeiro detono de monstros e criaturas

MEGA
LHX ATTACK CHOPPER

Um complexo simulador em que dois participantes controlam juntos o mesmo helicóptero

NES
ADVENTURE ISLAND 3

A melhor versão deste clássico de Nintendinho já chega com uma superdica de seleção de fases

MASTER
MIRACLE WARRIORS

Um surpreendente RPG em inglês antigo. Tire a poeira do dicionário e ferva os neurônios!

SHOTS
SEGA E NEC PODEM SE UNIR

As duas empresas começam a pensar na possibilidade de uma união para enfrentar a Nintendo no mercado mundial. Moashiro Sama está em cima do lance e conta tudo pra você

AÇÃO GAMES É VIDEO GAME LEVADO A SÉRIO

EDITORA
AZUL

Funda
VICTOR CI
(1907-1

Dire
Angelo R
Roberto C

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câ
Colaboradores: Arte - Claudio Santos Albuc que, Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revis** Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Carneiro. **Assistente de Edição Fotográf** Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Chri Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Ro de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro S **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Osca Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thais Franco
Contatos: Afonso Alomares, Antonio Periss Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências) Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Ca Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, N Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Pons

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro F
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalve
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória C

Ação Games é uma publicação quinzenal da E Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspond** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389 (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegra** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Ma Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - C CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Te mas: Editabril/Abril Press. Circulação desta **1.ª quinzena de dezembro. Números atras** ao preço da última edição em banca, por inter de seu jornaleiro ou no distribuidor das public Abril de sua cidade. Distribuída com exclus no país pela DINAP - Distribuidora Nacion Publicações, São Paulo. **Se** **ao assinante:** tel. (011) 823

ANER

Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio G
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA AB

IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: Mirabile • **SP:** Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Uirsa • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jocão • Foto Bella Center • Power Conversion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tity's Video • Pass Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tevatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Ahiler • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueca • Cali Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Mutisom • Simer • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleco • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Electroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF:** Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yang • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novax • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL:** M.'Shock • Intersom • **MA:** Zona France

AGORA SEU PAI NÃO TEM DESCULPA

Seu pai está sem saída: a Dynacom está lançando o *Dynavision 3 Action*, que custa menos que os de sua categoria. Mas não fica devendo nada em emoção:

Console Action

- *Dual Connector System*, que aceita cartuchos de 60 pinos (japoneses) e 72 pinos (americanos) para você jogar qualquer game padrão Nintendo*, sem uso de adaptadores
- *Saídas separadas de Áudio e Vídeo* para melhor definição de imagem e som, e possibilitando ainda gravação dos games em videocassete
- Exclusivo sistema de *Silenciamento da TV* durante a troca do cartucho

Joystick TPC

- *Design anatômico*
- 6 botões de *Tiro* (com Turbo Automático) e 3 de *Função*
- *Slow-Motion* com indicação luminosa que diminui pela metade a velocidade do jogo para você não ser pego de surpresa
- Exclusivo *Botão de Tiro A+B*, que num só toque dispara os botões A e B ao mesmo tempo

- *Mini-manche removível* que transforma o botão Direcional em manche tipo Arcade (igual ao dos fliperamas)
- Acessórios compatíveis não inclusos: *Pistola Turbo Flash Gun*, *Joystick Turbo Jet Control* e Cartuchos de Jogos

Peça *Dynavision 3 Action* pro seu pai: ele economiza de um lado e você detona do outro.

DYNAVISION 3 ACTION

DESTRÓI MAIS POR MUITO MENOS

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marca registrada de terceiros